

PRÁCTICOS
¡SÁCALE TODO EL PARTIDO A ARMS!
LAS MISIONES DE YO-KAI WATCH 2
VUESTROS DESCUBRIMIENTOS EN ZELDA: BREATH OF THE WILD
KUKUI OS RESPONDE
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
¡Todas las novedades del E3!
SUPER MARIO ODYSSEY™
METROID: SAMUS RETURNS
POKÉMON ULTRASOL Y ULTRALUNA
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
XENOBLADE CHRONICLES 2
FIFA 18...
GRATIS
Póster doble
MARIOKART 8 DELUXE
ARMS
ANALIZADOS
• ARMS
• EVER OASIS
• DISGAEA 5 COMPLETE
• THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH+
Nº 298 / 3,50€ / Canarias 3,65€
00298
8 424094 810024
REPORTAJE
Splatoon 2 ¡Novedades que harán correr ríos de tinta!
AVANCES
Miitopía • Hey! PIKMIN
RPG Master Fes • Cars 3
I LOVE NINTENDO
• La historia de Pikmin
• 10 clásicos del multijugador

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 297



Luis Galán

Bienvenidos

Juegos, juegos, juegos... y más juegos. Esta rama del entretenimiento digital se ha impuesto a todas las demás, es al fin considerada cultura, y es, desde luego, un arte. En meses como éste, con una feria del tamaño del E3 de Los Ángeles, toman además un especial protagonismo en todo el mundo. Ahora ya sabemos a qué jugaremos durante 2017 y buena parte del 18. Joyas rebosantes de talento y variedad, obras para todo tipo de público y hechas por grandes grupos de profesionales. Y de entre todos destaca, una vez más, Super Mario. El fontanero (y su gorra) se llevaron el protagonismo del evento y, aunque aún queda para que exprimamos el juego al máximo, en todas partes se comenta lo mismo: lo han vuelto a conseguir. Esta odisea se presenta directamente como un clásico, una maravilla que desprende aire de obra maestra. Nos recuerda a Mario 64 y también al Galaxy, un título considerado por muchos como el mejor de siempre... hasta que llegó el Zelda de Switch, la otra gran figura del E3. Una consola muy nueva, pero cargada de juegos que son increíbles, que son arte.



página 14 **Reportaje E3.** Directamente desde Los Ángeles, las novedades para Switch y 3DS, con Mario a la cabeza.



página 30 **Reportaje Splatoon 2.** El Centro de Investigación de Cefalópodos se llena de contenido con el E3.



página 36 **Análisis ARMS.** Llega la revolución al género de la lucha, y el juego con más movimiento de Switch.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES



NOVEDADES

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Alfredo Pávez
Mi rutina de ejercicio para este verano va a estar centrada en los... BRAZOS.



David Alonso
Entre Disgaea 5 y Ever Oasis, este mes he subido 2 niveles. ¡Viva el buen RPG!



Miguel Martí
¡Contando los días para que salgan Pokémon UltraSol y Pokémon UltraLuna!



Juanfree Martínez
21 de Julio marcado en el calendario en verde, lila, naranja, azul, rosa...



Sara Borondo
Olé por el estudio español Mercury Steam y el remake del Metroid de GB.

En cualquier modo de los tres disponibles Switch es una consola ideal para el juego online. De hecho, incluso a través de la conexión del teléfono va de escándalo.

ONLINE
Nintendo Switch Online

Así será el juego online en Switch

Ya sabemos los precios y ventajas del esperado servicio.

Es un no parar: Mario Kart 8 Deluxe, Ultra Street Fighter II, ARMS, Splatoon 2, FIFA 18... El multijugador es y será una parte clave de Nintendo Switch y, aunque la consola tiene las mejores funciones de conexión local jamás vistas, **el online va a ser fundamental** para exprimir los juegos a fondo.

Planes para todos

Full HD, un refresco perfecto de la imagen... Para garantizar que todo siga igual de fluido que jugando en casa, la infraestructura de servidores ha mejorado mucho en Switch. Lo malo es que esto se va a traducir en que paguemos por primera vez por jugar online en las consolas de la casa. Lo bueno es que será el servicio más económico del sector, y que, además, **vendrá cargado de extras**. Entrará en vigor en 2018, y tendrá tres opciones de suscripción: 1 mes a 3,99 €, 3 meses a 7,99 € y 1 año a 19,99 €. Precios muy ajustados, sobre todo si eres de los que se dejan la paga en la Consola Virtual, ya que se irán regalando juegos clásicos... ¡a los que se les añadirá modo online! El pique está servido. ¡A disfrutarlo!



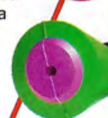
Apps de Switch

Hace ya tiempo salió la aplicación para controlar el uso, pensado en los peques, claro está. Pronto llegará la del modo online.



Multijugador en Línea

Es la base y lo fundamental, claro está: cooperativo y competitivo con jugadores de cualquier parte.



Sesiones de juego y chat de voz

El smartphone será muy útil. Desde la nueva app accederemos a nuevas funciones.



Consola Virtual

De primeras, 3 juegazos de NES gratis. Iremos viendo con qué regalos nos encontramos.



Descuentos en la eShop

Todo suscriptor contará con ofertas para compras digitales.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6 **Clases de Pokémon en vídeo**

Dos "youtubers" de lujo nos enseñan las claves de Sol y Luna.



pág 10 **Noticias desde Japón**

Conexión directa con la cuna de los videojuegos.





pág 12 **amiibo de los Zelda**

Os contamos qué recompensas nos traen al ya mítico Breath of the Wild.



La precisión es fundamental en juegos como ARMS, donde cada giro de muñeca marca diferencias. El online debe ser perfecto.



El chat de voz será pronto una realidad, y podremos comunicarnos con nuestros compañeros en las ajustadas partidas de Splatoon 2.



Las salas llenas de Mario Kart 8 Deluxe van de cine, prueba de la gran calidad de los servidores usados en el modo online de Switch.

HASTA 2018 JUGAR ONLINE EN SWITCH SEGUIRÁ SIENDO GRATUITO, A PARTIR DE ENTONCES, LLEGARÁN GRANDES NOVEDADES AL SERVICIO.



Muchas sagas van a encontrar en Switch el modo multijugador soñado. Entre lluvias de tinta, carreras, lucha, partidos... ¡y además con modo portátil!

Clasicazos gratuitos

Era una de las dudas más grandes y al fin se ha resuelto. Al estar suscritos, iremos recibiendo juegos clásicos de forma gratuita y, además, vendrán con modo online para que saquemos aún más partido al servicio. Estos formarán parte de nuestra colección mientras sigamos suscritos... y mirad con qué tres cracks empezaremos.



Super Mario Bros. 3 Es la estrella de NES y el que todos habríamos elegido para estrenar los regalos.



Ballon Fight El gran clásico de Aonuma tendrá modo online. ¡Vaya partidazas de globos nos esperan!



Dr. Mario Si ya nos enganchó en su día, en modo portátil y con online va a ser un no parar. ¡Ayúdeme Dr.!

El canal de YouTube que aloja los vídeos es directamente el de Nintendo España. Aquí tenéis el link: **www.youtube.com/nintendoes** ¡No os los perdáis!

¡Ya está aquí Escuela Pokémon!

YouTube

Esta nueva serie de vídeos es un éxito en el canal de YouTube de Nintendo España.

La Señorita Hoothoot y Goldem están que se salen como profesores de la Escuela Pokémon Sol y Pokémon Luna. En ella, estos dos expertos en Pokémon **van enseñando los conceptos básicos de la serie**, centrándose en las dos últimas ediciones de la saga. Ya son varios los capítulos disponibles en el canal, en los que estos dos "pokétubers" han tratado temas básicos para empezar a disfrutar de estos dos juegos, como los tipos que puede tener un Pokémon, así como las resistencias o debilidades de los mismos, pasando también por algunos trucos y secretos de Alola. Por ejemplo, han hablado ya de los tipos de lanzamientos de Pokéball, o sobre qué llevar en la mochila para salir a capturar nuevos Pokémon. Pero ahora es cuando empieza lo más interesante, porque, tras los dos primeros capítulos introductorios, Goldem y la Señorita Hoothoot **van a empezar a explicar todo lo que concierne a Pokémon Competitivo**: en qué consiste, qué tipos de equipos se pueden jugar, qué es exactamente una "core", o cómo está organizado el circuito de VGC. Así estaréis fácilmente al día sobre dónde se celebra cada torneo, y cuántos tipos distintos existen. Junto a ellos, podremos también descubrir qué son los Premier Challenges, los Regionales, los Internacionales, y la meta final para todo el que quiera competir: el Mundial. Y además de explicarlo todo de la mejor forma posible, ¡lo hacen con mucho humor! Todas las clases son la mar de divertidas, y los vídeos se pasan sin que nos demos cuenta... y aprendiendo realmente mucho sobre la saga. Coge papel y boli, entra en el canal de Nintendo España, y prepárate para aprender todo lo que necesitas saber sobre Pokémon Sol y Luna.

LA SEÑORITA HOOTHOOT Y GOLDEM LOGRAN TRANSMITIR CON HUMOR LO QUE SABEN DE POKÉMON.



La Escuela Pokémon trata temas que son muy interesantes, tanto para los nuevos jugadores, como para los que llevan con la saga desde hace años.


Los youtubers Goldem y la Señorita Hoothoot forman el dúo perfecto para informar con claridad, y a la vez no dejan nunca de lado el humor y el buen rollo.


Si os fijáis en la forma de vestir de Goldem, os percataréis de que lleva una camiseta muy parecida a la del entrenador de Sol y Luna. ¡Bonito homenaje!


Para explicar las formas de Alola, nuestros profes se disfrazaron de Rattata Alola y de Dugtrio Alola... ¡Pero la Señorita Hoothoot casi parece familia de Mario!



PRESENTACIÓN

Cars 3 y el próximo LEGO, en Madrid

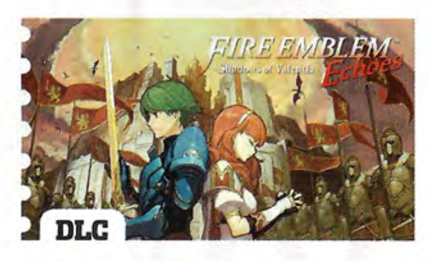
Warner Bros. saca músculo de sus licencias en un bonito evento en Madrid. Y es que, si ya era común ver a personajes LEGO de Marvel entre sus lanzamientos, otra franquicia de Disney se une a sus filas. No hace mucho os contábamos que Avalanche Software, responsables de Disney Infinity o Cars 2 cerraba sus puertas... pero el cuento acabó bien, ya que "la Warner" salió al rescate y esta unión ya está dando frutos. El primer título de la renacida compañía será nada menos que Cars 3, un buen salto en la saga, que además **saldrá a la vez para Switch... ¡y Wii U!** Ya sólo para la nueva sobremesa se anunció el divertido LEGO Marvel Super Heroes 2, que tendrá en **los viajes en el tiempo** su novedad más destacable, amén de un apartado gráfico mucho más cuidado que en las anteriores entregas.



Troy Johnson, diseñador de Avalanche Software, disfrutó jugando a su obra en toda una enorme pantalla de cine.



Phil Ring, productor ejecutivo de TT Games, se mostró entusiasmado con Switch, y con lo bien que se trabaja en ella.



DLC

Fire Emblem sigue creciendo

Desde el pasado 19 de mayo se encuentra disponible el **pase de temporada del más reciente Fire Emblem**. En total, incluye los siguientes packs: Guerreros Novatos, Héroes Intrépidos, Altares Perdidos, Libertadores y Amigos de Cipher. Todos ellos pueden comprarse por separado, aunque sale un 32% más barato comprarlos si sólo pagamos los 44,99 € del pase. Si te ha gustado el juego... no podrás dejarlos pasar.

INDIES

Indivisible llegará a Switch

505 Games y el desarrollador independiente Lab Zero Games, acaban de confirmar que su próximo juego saldrá para Nintendo Switch. Hablamos de Indivisible, un action-RPG con toques plataformeros, lleno de magia y personajes mitológicos. Un nuevo éxito del crowdfunding (financiación colectiva) en la industria del videojuego.





DESARROLLO

Pintura en 3D y de origen patrio

Pronto tendremos otro exclusivo de Switch, pero esta vez enfocado en lo educativo... ¡y de un estudio español! **Abylight Studios** es el responsable de un juego que nos pondrá a esculpir bloques con los dedos, para así liberar a los Qbics que hay en ellos. Pero la mayor gracia del juego estará en crear, gracias a una sencilla interfaz para modelar en 3D. **Se llama Qbics Paint y está financiado por el Ministerio de Educación y Cultura.**



3
www.pegi.info
amiibo
Nintendo
MÉTETE A LOS PIKMIN EN EL BOLSILLO
Hey!
PIKMIN™
Guía al capitán Olimar por un gigantesco planeta repleto de enemigos
Reúne el combustible y los componentes para su nave en este plataformas
Recluta a tus Pikmin y resuelve puzles espaciales usando sus habilidades
A la venta 28 julio
YA PUEDES RESERVARLO Y LLEVARTE ESTE SET DE IMANES GRATIS
AMAZON • FNAC • MEDIA MARKT
*Promoción disponible en Amazon, Fnac y Media Markt hasta fin de existencias. Limitada a 1.100 unidades.
Consulta disponibilidad previamente en tu punto de venta participante.
/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
NINTENDO 3DS



Conexión con Japon

El parque temático Super Nintendo World acapara nuestra sección, aunque tampoco faltan la ración mensual de locura por Nintendo Switch y lanzamientos exclusivos como Seiken Densetsu Collection y el pack de Monster Hunter XX.



¡Camisetas nintenderas!

¿Qué podemos esperar de una competición de diseño inspirada en Nintendo y sus personajes? Pues... **¡La colección de camisetas más brutal de la historia!** El gigante textil japonés UniQlo ha seleccionado 25 diseños de entre más de 16.000 y, lo mejor, ya están a disposición de cualquier fan de Nintendo a través de su web. Mario, Donkey Kong, Samus, Star Fox, Kirby, Pikachu... En la colección no falta ninguna de las estrellas de Nintendo y los diseños son de lo más chulo. ¡Ya sabes cuál es el look de moda este verano!



¡Atracciones Nintendo!

¿Quién no ha soñado con entrar en alguno de los niveles de Super Mario y saltar entre sus plataformas? Eso es lo que se han propuesto Nintendo y Universal Studios Japan, que recientemente han dado el pistoletazo de salida a la construcción del **área temática Super Nintendo World.** Formará parte del parque Universal Studios Japan, y su apertura está prevista coincidiendo con las olimpiadas de Tokio 2020. Aunque se desconoce el diseño o los elementos que incluirá el área temática, **Nintendo y Universal Studios** ya han confirmado que una de las atracciones estará basada en Mario Kart. Nosotros ya estamos imaginando un paintball de Splatoon, la selva de Donkey Kong, la casa del terror de Luigi... **¡Nos morimos por disfrutar de sus atracciones!** Tras su inauguración en Tokio, el área daría el salto a los parques de Universal en Orlando y Hollywood. ¡Ojalá llegue aquí!



A LA CAZA DE LA SWITCH DE MONSTER HUNTER

Coincidiendo con el anuncio del lanzamiento de una versión para Switch de Monster Hunter XX el 25 de agosto (en Japón), Capcom y Nintendo anunciaron una **edición "extremadamente limitada"** de la consola. El pack incluirá el juego de Capcom junto a una edición muy especial de Nintendo Switch: tanto la consola como el Dock estarán decorados con motivos típicos de la saga. Y si hemos tachado de "extremadamente limitada" esta edición es porque no sabemos si Capcom y Nintendo preparan una "segunda tirada" del pack, pero sí que la edición limitada original se agotó exactamente a los 100 minutos de ponerse a la venta su reserva en la web japonesa de Capcom. ¿Llegará una edición similar del pack a nuestro país? Esperemos que sí... ¡y que no se agote tan rápido, por favor!







EL LANZAMIENTO DEL MES

Seiken Densetsu Collection

La saga completa Secret of Mana llega a Switch.

El día 1 de junio llegó a las tiendas japonesas Seiken Densetsu Collection, un recopilatorio que incluye las **tres entregas del archiconocido action-RPG Secret of Mana**. M2 son los responsables de los Sega 3D Classics y de las entregas Rebirth de Wii Ware, por lo que eran los candidatos ideales para firmar la colección de esta saga de Square para Switch. Aunque a muchos el único título que os sonará de la colección es Secret of Mana (Super Nintendo, 1994), la primera entrega de la saga, exclusiva para Game Boy, también llegó a Europa, aunque bajo el nombre de **Mystic Quest**. La que nunca salió de Japón fue la tercera parte. La colección incluye novedades, claro, como quick-save, modo para escuchar la BSO, la posibilidad de cambiar el tamaño de pantalla, y el multijugador para tres que tenían la segunda y la tercera entrega. Lo más probable es que no nos llegue, pero quién sabe...



Lanzamiento en Japón: 1 de junio

BREVES

Aunque Switch sigue siendo la sensación, ninguna compañia se olvida de 3DS.



Pictlogica Final Fantasy en 3DS

Aunque ya llevamos jugando a esta especie de Picross RPG en nuestros móviles desde 2013, los usuarios japoneses de 3DS encontrarán una versión muy especial en su eShop local a partir del 12 de julio.





9月21日発売決定!

Dragon Quest X

Tras su paso por Wii, Wii U, 3DS y PC, el MMORPG de Square Enix dará el salto a Switch en septiembre. Junto a la edición normal, se lanzará el All in One Package. Incluirá las tres grandes actualizaciones que han ido dando forma al universo DQX desde su lanzamiento en 2012.



Locos por Switch

La fiebre por Nintendo Switch continúa: los comercios avisan de la llegada de nuevas consolas y se forman kilométricas colas en las tiendas. Al final de la fila hay sorteos para "ganar" la posibilidad de comprar la consola. ¡Menuda locura!

EL EVENTO MÁS CURIOSO

El día 1 de junio se celebra en Japón el día de la leche; adivinad qué juego de Switch se coló entre los eventos...

Roppongi Hills se llenó de actividades relacionadas con los lácteos con motivo de la celebración del día de la leche... y Nintendo no faltó a la cita. **1-2-Switch y su minijuego de ordeñar** hicieron furor entre los asistentes. No sabemos si el minijuego exige la misma habilidad para ordeñar que en la vida real, pero seguro que los visitantes se lo pasaron en grande.



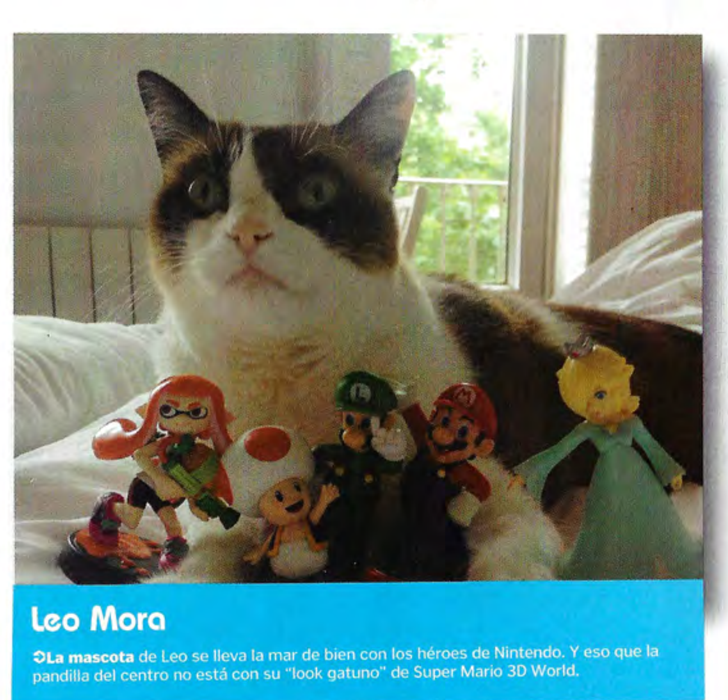






Galería del coleccionista

¿Quieres ganar otro amiibo para tu colección? ¡Seguro que sí! Fotografíalos y sube tu foto a Twitter con el hashtag #amiibomaníaRON o envíanosla a revistanintendo@gmail.com



Leo Mora

La mascota de Leo se lleva la mar de bien con los héroes de Nintendo. Y eso que la pandilla del centro no está con su "look gatuno" de Super Mario 3D World.



Álvaro González

La batalla de globos que ha organizado Álvaro se ha llevado el premio del mes... aunque su elección de árbitro no es que garantice un resultado precisamente justo...

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!





Manuel

El blanco y negro da una apariencia brutal al contraluz de estos amiibo. ¡Parecen temibles!



Sakura-chan y Paco

La música deleita a los personajes de Animal Crossing, más aún si la interpreta su compañero Totakeke.



Alfonso Olivares

Nuestras revistas son el fondo elegido por Alfonso para su colección de amiibo y consolas de Nintendo.





Nuevos amiibo de Link:

El día 23 de junio saldrán a la venta 3 nuevas e increíbles figuras de Link, cada una inspirada en un título diferente. Coleccionarlos todos es casi obligatorio.



Serie The Legend of Zelda Breath of the Wild:

Sin duda, la última aventura de Link es de los juegos que más uso le da a los amiibo, sobre todo si los que tenemos son de su propia colección. Hagamos un repaso de las funciones.



Link (jinete): Trae consigo una cantidad variable de champiñones, un arma o algún objeto que podamos usar para nuestra yegua.



Zelda: Puede darnos una selección de ricas plantas, o quizás nos regale un escudo.



Link (arquero): Viene normalmente con una cantidad variable de carne o pescado, aunque quizá nos traiga un arco y un puñado de flechas.



Bokoblin: Puede ser que traiga algo de carne, o que simplemente aparezca su arma.



El guardián: Este pesado rival... es un encanto como amiibo, ya que trae cajas de metal llenas de equipamiento u objetos ancestrales.

amiibo con funciones especiales:

Cualquier amiibo de la saga (y muchos de los otros) nos dan algunos objetos y un cofre, pero hay algunos que aportan cosas mucho más especiales. Sobre todo cierto lobito...



Link (The Legend of Zelda): Llega desde el pasado cargado de barriles, y estos pueden traer fantásticas rupias.



Toon Link (The Wind Waker): Su viento trae consigo una selección aleatoria de plantas.



Zelda (The Wind Waker): De los mares llega una cantidad aleatoria de pescado fresco.



Link (Ocarina of Time): Es tiempo de recibir una cantidad aleatoria de carne.



Link Lobo: Aparecerá el Link más salvaje, que se enfrentará a nuestros enemigos y buscará objetos ocultos.



2017

MARIO Y SWITCH EN TODO LO ALTO

Tras su presentación en enero, y su salida a la venta en marzo, Switch reina en su primer E3 con infinidad de grandes anuncios. Desde Metroid hasta Pokémon... Pero el primero, el rey, es el gran Super Mario.

+info
Yoshiaki Koizumi, productor del juego, empezó en Nintendo en el 91, haciendo el manual de Zelda.





El E3 2017 en imágenes

Un año más, la feria de Los Ángeles se convirtió en el evento con más anuncios del año. Ha sido un torrente constante de sorpresas, vídeos, partidas... y decenas de juegos por todas partes.

La prensa se agolpaba en las puertas de cada stand, esperando turno para probar las novedades que nos llegarán durante los próximos meses. Las compañías se vistieron con sus mejores galas y arrancaron aplausos en cada anuncio. Si tenían algo gordo a punto de anunciar, éste era el lugar.

Y los jugadores, los verdaderos protagonistas de todo esto, pendientes de todo lo que os podamos contar. Deseosos de saber para qué nuevo juego vais a guardar la paga o cómo serán los próximos Mario, FIFA, Metroid, Pokémon... ¡Pues aquí lo tenéis todo! Preparad el babero, ¡que empezamos!

[NINTENDO • PLATAFORMAS • 27 DE OCTUBRE]

Super Mario Odyssey

Nos poseerá la diversión

El día que estábamos esperando al fin ha llegado. ¡Ya sabemos cómo será el gran Super Mario de Switch! Apenas nos estamos recuperando de los récords de Zelda y parece que vamos a tener otra nueva joya histórica en este mismo 2017, el primer año de la consola. ¡Esta Switch es lo más! Las sensaciones son muy parecidas a cuando descubrimos Super Mario Galaxy, y además es fácil imaginarnos jugando a la obra maestra de Wii (cualquiera de las dos partes), ya que se controlará con los Joy-Con separados, como si de mando y nunchuk se tratase. ¿Por qué? Pues porque, aunque no tengamos destello, tenemos otro amigo que también pedirá movimiento. Presentamos a... ¡Cappy!

¡Menudos cambios!

Esta vez **la gran novedad viene nada menos que de la clásica gorra** o, para ser más exactos, del sombrero-espíritu Cappy, que se ha fusionado con ella. Con él en nuestro poder, podremos hacer cosas increíbles. En primer lugar será un







Cappy será nuestro gran aliado en esta gran aventura. Absorberá la gorra de Mario y, desde ahí, nos servirá para obtener nuevas habilidades. La más destacable será la de poseer casi cualquier cosa... o sin el casi.

Mario Pixelado será otra de las formas que adoptaremos en el juego. ¡No podía faltar!

La batalla total: martillos contra sartenes. Odyssey nos regalará momentos únicos.

arma, ya que podremos lanzarlo contra los enemigos y objetos. Por supuesto, nos servirá para abrir una caja sorpresa... o varias, ya que, al más puro estilo de Link, también será capaz de realizar un ataque circular. Más novedoso aún es que podremos lanzarlo y subirnos encima, de modo que nos servirá para iniciar el salto desde un lugar más alto. Y el remate, lo que nos ha dejado a todos de piedra, es que... **¡podremos poseer a otros personajes del juego!** Y no sólo a seres "vivos", ¡a casi cualquier cosa! Por supuesto, esto tendrá unas implicaciones tremendas en la jugabilidad, y los propios creadores hablan de lo divertido que resulta ir por ahí tratando de meternos dentro de lo que sea que veamos. Ejemplos hemos visto ya muchos: cambiamos de edificio convertidos en electricidad, nos impulsamos para saltar si poseemos un pivote, volamos dentro de una bala... ¡si hasta podremos controlar a un gigantesco Tiranosaurio Rex!

Un mundo maravilloso

Pero Odyssey no se resume con Cappy. Es un juego tan enorme... como **el mundo abierto en el que se ambienta**. Del hecho, el título no se refiere a que Mario vaya a vivir

ODYSSEY ES MAGIA PURA, CON UNA JUGABILIDAD TAN NOVEDOSA COMO CLÁSICA.

New Donk City es la ciudad "real" por la que se paseará Mario en esta particular odisea. Obviamente, está inspirada en Nueva York.





Las indumentarias las cambiaremos en la nave, no cogiendo ítems especiales.



La música es una pasada, con un tema que ya tenemos pegado. Nosotros... y Mario.

LA CAPTURA ES LA HABILIDAD MÁS REVOLUCIONARIA DE LA SAGA DESDE EL PRIMER TRAJE.

una odisea (que también) sino que es el nombre de la nave. En plan Olimar, esta vez le tocará moverse **volando entre grandes escenarios**, y también tendrá que encontrar algo parecido al combustible: las "power moons"; además de monedas, claro, que esta vez sí servirán para comprar (ropa y cosas para la nave). De hecho, en esta ocasión no nos quitarán una vida al agotar la salud, sino 10 monedas... que a lo mejor hasta nos duele más. ¡La pela es la pela! Además, por si nos sentimos solos entre tanta exploración, un amigo puede "quitarnos" un Joy-Con en cualquier momento y controlar a Cappy. Por supuesto, entonces los mandos habrá que agarrarlos en horizontal y muchas nuevas opciones se abrirán. Mario podrá seguir saltando como siempre (y la cámara le seguirá a él), pero Cappy tendrá independencia para volar y atacar a su rollo.

El clásico, donde quieras

Por supuesto, la historia será la de siempre, con Bowser raptando a Peach y nosotros corriendo al rescate. Un momento, ¡¿se casan?! Algunos detalles particulares sí que va a encerrar la trama, ya que, además, ¿qué son esas líneas en el cielo...? Mucha novedad pero tranquilos: **será un Super Mario en toda regla**, con todos sus saltos, enemigos, jefazos... y todo el color y la magia de la saga. Eso sí, esta vez, en la tele, en modo sobremesa, o en la calle, porque amigos, éste es el Mario de Nintendo Switch.



La habilidad captura no sólo sirve para poseer a los enemigos, sino también a objetos, máquinas, e incluso bolas de juego. ¡Cuántas sorpresas más nos aguardarán!



Nuevos amiibo

El Reino Champiñón se llenará de nuevos amiibo en los próximos meses. Tres de ellos pertenecen a esta aventura, y vendrán vestidos como al principio del juego, con sus trajes de gala. ¿En serio pretende Bowser que Peach se case con él? ¡Menos con esa pinta! Además, con el estreno del remake de Mario & Luigi Superstar Saga para 3DS, también llegarán Goomba y Koopa Troopa.



[NINTENDO • ACCIÓN/PLATAFORMAS • 15 DE SEPTIEMBRE]

Metroid: Samus Returns

Metroid II se reinventa en 3DS

Nada más empezar el Nintendo Treehouse saltó el bombazo para 3DS: el anuncio del remake de Metroid II: Return of Samus, el juego que salió en 1981 para la primera Game Boy. En aquella segunda aventura, la cazarrecompensas Samus Aran recorrió el planeta SR-388 para destruir a los metroides que había en él. Esta reedición será **el primer juego de la serie de desarrollo lateral en 13 años**, cuando salió a la venta otro remake, el Metroid: Zero Mission para GBA.

Galaxia hispana

La alegría del anuncio del remake fue doble, ya que quien se está encargando de hacer esta reinvención del clásico es MercurySteam, el estudio español que ya hizo para 3DS el notable Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate. Yoshio Sakamoto, productor de la serie Metroid, ha dicho que, aunque la estructura y la historia son del Metroid II original, se han cambiado los controles, la acción y las habilidades, de forma q ue **parecerá un juego nuevo** porque "nos interesaba que las tradiciones en la serie evolucionaran". Además, se venderá una edición especial que incluirá un CD con la BSO.



¡Metroid Prime en Switch! Poco antes de la sorpresa portátil, esta imagen sació nuestros mayores deseos para esta feria. Ya sabemos que está en camino...



Metro-amiibo

Junto al remake llegarán dos amiibo, uno con Samus en la pose que tenía en la carátula original, y el otro de un metroide saliendo de un contenedor de cristal roto. Ojo, ¡que será el primer amiibo blandito!



SAMUS ARAN VOLVERÁ AL PLANETA SR-388 PARA LIMPIARLO DE METROIDES.



AEION. Este tipo de energía sirve para utilizar distintas habilidades de Samus.



Contragolpe. Responde a un ataque en el momento justo y aturdirás al enemigo.



Nuevo brillo. Samus renueva su jugabilidad en este remake en el que sabremos mucho más de los metroides.





[NINTENDO / UBISOFT • ESTRATEGIA • 29 DE AGOSTO]

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Una fusión muy estratégica

El universo de Mario se fundirá con el de los alocados Rabbids para sorprendernos con una propuesta mucho más profunda y compleja de lo que podría parecer a primera vista.

¡Menuda mezcla!

El desarrollo combinará la exploración de escenarios 3D, que estarán repletos de monedas y secretos, con el verdadero plato fuerte: unos numerosos **combates por turnos** que recordarán a títulos como Fire Emblem. En ellos, el grupo de tres héroes, que estará compuesto por personajes de Nintendo y Rabbids, podrá desplazarse libremente en unos **campos de batalla divididos en casillas**. Muchas de ellas incluirán coberturas u objetos especiales, por lo que tendremos que pensar cuidadosamente cada acción básica (desplazamiento, ataque y defensa), así como aprovechar el equipamiento y las habilidades de cada miembro del equipo. Muchos elementos "roleros" y el loco humor de los Rabbids pondrán la guinda a este original cóctel. ●





Cuatro figuras, creadas por Ubisoft, se pondrán a la venta el mismo día que el juego.



Explorar un reinventado Reino Champiñón será una de las tareas principales.



Luchar por turnos, de una forma muy estratégica, será el mayor atractivo del juego.

[ELECTRONIC ARTS • FÚTBOL • 29 DE SEPTIEMBRE]

FIFA 18

Esta temporada promete

Cuando se anunció FIFA para Switch se nos hizo la boca agua y estábamos deseando ver cómo sería. Tras verlo en movimiento... no podemos esperar a tenerlo en nuestras manos.

Fútbol donde quieras

Estamos ante **un FIFA con todas las letras**. Además de los desafíos de habilidad, el modo Carrera, la competición online, y el divertido FIFA Ultimate Team, **tendremos un modo exclusivo** llamado 'Temporadas Locales'. En él, podremos jugar con dos consolas a través de la conexión local. Sin duda, un modo perfecto para competir en cualquier parte. También tendrá multijugador en una consola para hasta 4 jugadores, tanto con varios Joy-Con como con mandos Pro.

Es el primer juego de la saga para la nueva Switch y aún así resulta espectacular. Sin duda, será el mejor y más grande FIFA portátil de la historia. La temporada empieza en septiembre. ●

¿DÓNDE QUIERES JUGAR? EN SWITCH, FIFA SE ADAPTA A NUESTROS GUSTOS.

Modos exclusivos, multijugador local sin comprar más mandos, y toda la emoción del deporte rey donde sea.



Podremos jugar donde queramos gracias a la versatilidad de la consola. En la televisión FIFA 18 se ve de maravilla, pero en la pantalla de la consola se ve aún más espectacular y con un nivel de detalle impresionante. Si separamos los Joy-Con, podremos jugar con un amigo sin tener que comprar un mando extra.



Los gráficos estarán muy cuidados, y se han optimizado muy bien para la consola. En la pantalla, irá a una resolución de 720p, y en el Dock subirá hasta los 1080p para la tele.



La ambientación estará cuidada, algo que se notará los estadios de cada equipo.



Los mejores jugadores estarán recreados con gran nivel de detalle y fidelidad.

[NINTENDO / KOEI TECMO • MUSOU • OTOÑO]

Fire Emblem Warriors

Viejos conocidos, nuevo enfoque

Se anunció en enero, pero ha sido en el E3 donde hemos podido echarle un nuevo vistazo al juego que llegará este otoño a Nintendo Switch y a los modelos New de la familia 3DS.

Directos a la batalla

La emblemática saga de estrategia y combate por turnos cambia de enfoque, y se adentra en el género de los Musou (batallas masivas). Controlando a diferentes héroes (rescatados de muchas entregas de la franquicia) haremos frente a **cientos de enemigos a la vez** y luego a gigantescos jefes finales.

Cada personaje tendrá una serie de habilidades únicas que lo harán especial en el campo de batalla, y además contaremos con varios tipos de ataque para superar las misiones dinámicas que aparecerán en cada escenario. Tiene un diseño atractivo y, a juzgar por cómo fue la experiencia en Hyrule, será de los que atrapan.



Un dragón ha tomado nuestro reino, y tendremos que librarnos de él como sea.

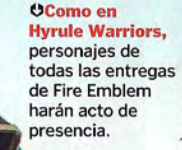




amiibo

El juego llegará acompañado por los amiibos de Chrom (de Fire Emblem Awakening) y Tiki (de la primera entrega de la saga). Son dos de los personajes más queridos por los fans.





Como en Hyrule Warriors, personajes de todas las entregas de Fire Emblem harán acto de presencia.



[NINTENDO / BANDAI NAMCO • LUCHA • 22 DE SEPTIEMBRE]

Pokkén Tournament Dx

¡PokéPeleas en Switch!

Pokémon empieza su andadura en Switch por la puerta grande, con una versión Deluxe del espectacular spin-off de lucha de Wii U. Para la ocasión, llega con un montón de novedades, entre las que contamos nuevas opciones de juego y, por supuesto, nuevos Pokémon para combatir.

¡Qué lujo de versión!

Tenemos ya 21 luchadores confirmados: los 16 de la edición original, los 4 extras de la recreativa (Croagrunk, Darkrai, Empoleon y Scyzor) y una novedad proveniente de Sol y Luna: Decidueye. Del más reciente éxito de 3DS también llega la pareja de iniciales, Litten y Popplio, que se suman a **un total de 32 Pokémon de apoyo**. Sin duda, una gran plantilla que, como ya pasó con Mario Kart 8 Deluxe, se encuentra totalmente desbloqueada desde el inicio, no como en la versión de Wii U. Pero la novedad estrella de esta entrega es, sin duda, su **nuevo modo de lucha 3 vs. 3**. Tras elegir nuestro trío de Pokémon, y nuestra pareja de apoyo, decidiremos qué luchador será el primero en saltar a la arena. Eso sí, no será posible cambiar de personaje en plena batalla y, tras finalizar el primer round, el perdedor podrá elegir a su siguiente Pokémon. El vencedor, por su parte, seguirá con el mismo... pero recuperando un poco de salud, como es habitual. Y por supuesto tendrá todo lo que ofrece estar en Switch, y además sin recortes, ya que su sencillo sistema de control lo hace ideal para que, con una sola consola, podamos ir por todas partes retando a entrenadores.

Pokémon en HD. Nuestros personajes favoritos, enfrentados en espectaculares combates.



¡Campeonato en el E3!

El dúo MatPat/Allister Singh se alzó con la victoria de esta trepidante competición por parejas. Como colofón final, los campeones tuvieron el honor... de ser machacados por el director del torneo y el productor del juego. ¡Normal!









Tanto los 21 luchadores, como las 16 parejas de apoyo, estarán disponibles de inicio.



Litten y Popplio, de Sol y Luna debutan como Pokémon de apoyo en Nintendo Switch.



[NINTENDO / GAME FREAK • RPG • 17 DE NOVIEMBRE]

Pokémon
Ultrasol y Ultraluna
¡Seguimos en Alola!

En el mismo anuncio de Pokkén Tournament DX, The Pokémon Company dejó a todos los fans atónitos cuando, sin previo aviso, dos de los niños que acompañaban al protagonista del tráiler empezaban a jugar a un nuevo juego en sus Nintendo 3DS. Estos juegos resultaban ser Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna, las continuaciones de Sol y Luna, la saga principal de la séptima generación de Pokémon.

Una nueva Alola

Del mismo modo que Pokémon Blanco y Negro 2 continuaban con la historia de Pokémon Blanco y Negro, UltraSol y UltraLuna transcurrirán en Alola, el archipiélago que recoge los sucesos de Sol y Luna. Sin embargo, ahora tendremos nuevos personajes principales, y parece que hay nuevos Pokémon que habitan las islas... De momento, sólo conocemos las **nuevas formas de Solgaleo y Lunala**, que parecen haberse fusionado con un Ultraente: Nekrozma. Se trata de un Pokémon que se alimenta de luz. De hecho, por el título de estos nuevos juegos, está bastante claro que los Ultraentes jugarán un papel muy especial en la nueva historia... ¡Pero tendremos que esperar hasta el 17 de noviembre para poder descubrir todos sus misterios!

Las nuevas formas de Solgaleo y Lunala son brutales... y nos llenan de expectación.

Nuevo Pokémon en Switch

Durante la conferencia de Nintendo en el E3, Tsunekazu Ishihara, presidente y CEO de The Pokémon Company, dio un pequeño discurso en el que reveló lo que todos soñábamos... ¡que estaban trabajando en un RPG de Pokémon para Nintendo Switch! Aún es pronto para conocer más detalles, pero la expectación no puede ser mayor.

POKÉMON ULTRASOL Y ULTRALUNA VENDRÁN CARGADOS DE NOVEDADES.







UltraSol y UltraLuna fueron anunciados en el mismo tráiler que el juego de lucha.



Los nuevos protagonistas lucen un look renovado y... ¿quizás personalizable?



[NINTENDO / ALPHADREAM • ROL • 6 DE OCTUBRE]

Mario & Luigi

¡Vuelve el clásico!

Casi 15 años después de su estreno en Game Boy Advance, 3DS recibirá un remake de Mario & Luigi: **Superstar Saga**. Además de contar con unos gráficos muy mejorados, este divertidísimo juego de rol de combates por turnos incluirá un buen número de novedades.

Únete al bando de Bowser

El principal añadido será un modo exclusivo, llamado **Secuaces de Bowser**, que contará una historia inédita y desde un punto de vista muy peculiar: el de los esbirros de nuestro enemigo, capitaneados por el Capitán Goomba. Además, el juego también incluirá un "modo fácil" y será compatible con dos nuevos amiibo: Goomba y Koopa.



Los gráficos lucirán mucho mejor que en el título original para Game Boy Advance.



En este nuevo modo manejaremos a muchos esbirros del malvado Bowser.



[NINTENDO • PLATAFORMAS • 2018]

Kirby

Menudo "pelotazo"

El entrañable Kirby se estrenará en Switch haciendo lo que mejor se le da: sorprendernos con un colorido plataformas 2D repleto de humor. El juego estuvo presente en el E3 sólo en forma de breve tráiler, pero le bastó para convertirse en una de las mayores sorpresas de Nintendo en la feria angelina. Saldrá a la venta en 2018, pero nosotros ya conocemos algunos detalles de lo más jugosos.

Locura rosa... ¡y multijugador!

Como no podía ser de otra forma, Kirby será capaz de engullir a todo tipo de enemigos, lo que le permitirá convertirse en disparatados objetos y adquirir nuevas habilidades. Su lado más amoroso también estará presente y la bola rosa **podrá lanzar corazones a los malos** para hacer que luchen a su lado. Todo esto, unido a un genial modo un multijugador para 4, hace que la pinta de este regreso sea fantástica.



Transformarse en todo tipo de objetos será uno de los puntos fuertes de Kirby.



Hasta 4 amigos podrán jugar a la vez en la misma consola. ¡Promete ser épico!



[NINTENDO • AVENTURA/ROL • 30 DE JUNIO]

DLC Zelda

La leyenda crece

Durante la feria también se han desvelado nuevos datos sobre la expansión de Zelda: Breath of the Wild. El primer contenido, llamado "Las Pruebas Legendarias", **incluirá el Desafío de la Espada**: un nuevo reto plagado de puzles y enemigos. Otros añadidos serán la máscara Kolog, nuevas piezas de armadura, el Medallón de Viaje (que nos permitirá crear puntos de teletransporte) y la mayor dificultad del "modo experto". ¡Y llega ya mismo!

El segundo DLC, en invierno

"La Balada de los Elegidos" será el nombre definitivo de la expansión de la historia de Link. De momento, no se conocen demasiados detalles sobre el argumento, pero los héroes de las Bestias Divinas serán piezas clave.



En el modo experto los enemigos son más fuertes... y pueden caernos del cielo.

amiibo Los 4 Elegidos para controlar a las Bestias Divinas son Daruk, Mipha, Revali y Urbosa. Todos tendrán su propia figura amiibo que, claro está, se podrán usar en el DLC.

[NINTENDO • PLATAFORMAS • 2018]

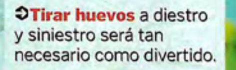
Yoshi

¡Todo al verde!

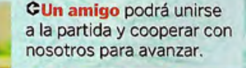
La aparición estelar del dinosaurio verde fue otro de los grandes momentos de la feria. ¡Y es que su nuevo juego tiene una pinta alucinante! Gracias al uso del motor gráfico Unreal Engine 4, y a **la potencia de Switch**, Yoshi y su colorido universo lucirán mejor que nunca. Pero no os penséis que este título será solo una "cara bonita", ya que sus mecánicas también aprovecharán las características de la nueva consola.

¡Lanza huevos!

Los saltos en escenarios 2.5D volverán a ser los protagonistas, pero ahora **su profundidad** jugará un papel fundamental. Yoshi podrá recoger huevos de dinosaurio y, con ayuda del Joy-Con, lanzarlos a cualquier parte, incluido al fondo de los decorados. Esto le permitirá acabar con enemigos inaccesibles, recoger monedas ocultas, o activar interruptores. Podéis contar con un desarrollo mucho más variado que en las entregas anteriores.



Tirar huevos a diestro y siniestro será tan necesario como divertido.



Un amigo podrá unirse a la partida y cooperar con nosotros para avanzar.

[NINTENDO / MONOLITH SOFT • RPG • NAVIDAD 2017]

Xenoblade Chronicles 2

De vuelta al JRPG más clásico

➲El estilo característico de la saga se verá reforzado por unos diseños aún más detallados, y unos gráficos que darán un gran salto.

El primer gran RPG exclusivo de Switch no podía ser otro que una nueva entrega de esta espectacular saga. Los chicos de Monolith Soft dejan un poco de lado la exploración vista en Wii U, para volver a orientar la saga hacia **una historia más lineal**, con tintes de cuento de hadas. Sin tener una trama directamente conectada a ninguna entrega, estamos ante una secuela más del título original de Wii (y N3DS) que del posterior Xenoblade Chronicles X.

Una nueva historia

La trama nos coloca en la piel de Rex, un Drive que adquiere el poder de la Blade Pyra tras entrar en contacto con su Núcleo de Cristal. Nuestra misión será escoltarla hasta Elysium, donde se halla el Árbol del Mundo. Será un camino plagado de titánicos enemigos e increíbles escenarios de ensueño. Para final de año llegará este RPG, puramente japonés, tercero de una saga que puede consolidarse como una grande del género.

ACCIÓN, EMOCIÓN Y GRAFICAZOS EN OTRO EXCLUSIVO MÁS DE UNA CONSOLA IMPARABLE.



➲**Los espectaculares** mapeados serán el mejor contexto para esta historia.



➲**Los enemigos** serán casi tan carismáticos como los protagonistas. ¡Y dan miedo!



➲**Las magias** serán más accesibles y podremos ejecutarlas con un sólo botón.





Libertad para crear al personaje, afrontar la aventura y decidir el destino del mundo. El objetivo es sentirnos protagonistas de este fantástico viaje.



Guerreros, magos, ladrones... Podrás desarrollar al personaje a tu antojo y, si no te gusta, probar otra cosa gracias a un sistema de personalización muy versátil.

[BETHESDA • RPG • 2017]

The Elder Scrolls V: Skyrim

Hola, Sangre de Dragón

El rey de Skyrim ha sido asesinado y los dragones han regresado a la región de Tamriel. El futuro parece perdido, pero encarnando al Sangre de Dragón y su 'Poder de la Voz', podremos liberar esta tierra.

UNA AVENTURA INOLVIDABLE DE FANTASÍA MEDIEVAL.

La aventura de tu vida

Skyrim es una de esas aventuras que sabes cuándo las comienzas... pero no cuándo las acabas. La personalización (habilidades y apariencia) es sólo una pequeña parte de un juego que permite que lo afrontemos como queramos. **Cientos de horas de partida** donde prácticamente todo está permitido. Al final, cada usuario decide su camino y su manera de vivir en este fascinante mundo, plagado de historias, personajes y criaturas. Es uno de los juegos más grandes jamás desarrollados, y pronto podrá jugarse el cualquier parte.

El control por movimiento servirá para abrir cerraduras, y utilizar diferentes armas.



Algunos enemigos serán temibles, como los fieros dragones o los gigantes.



Podremos usar amiibo para desbloquear diferentes objetos inspirados en Zelda.



[NINTENDO / • ACCIÓN/PUZLE • 2018]

Sushi Striker
The Way of Sushido

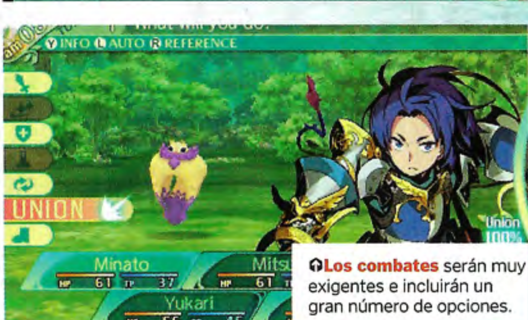
¿Se os ocurre una manera más original de vencer a nuestro rival que **engullendo sushi para arrojarle los platos**? Pues esto es justo lo que nos propondrá este original título, que mezclará acción y estrategia. Con el stylus de 3DS deberemos trazar líneas entre los mismos tipos de sushi, que desfilarán a toda velocidad en varias cintas. Una vez nos hayamos zampado suficientes bolas de arroz, podremos apuntar a nuestro contendiente y lanzarle los platos. ¡Menuda locura!



Unir piezas de sushi del mismo tipo será el primer paso en los combates.

Atacaremos al rival lanzándole los patos vacíos. ¿Se os ocurre algo mejor?

3DS



La historia promete ser más elaborada que las de anteriores entregas.

Los combates serán muy exigentes e incluirán un gran número de opciones.

[ATLUS /DEEP SILVER • ROL • NOVIEMBRE DE 2017]

Etrian Odyssey V Beyond the Myth
Rol con sabor japonés

La veterana saga de rol y acción, que debutó hace ya 10 años en DS, regresará a escena en noviembre con una nueva edición para 3DS. **Incluirá un gran número de novedades** respecto a la cuarta entrega, Legends of the Titan, entre las que destacará el inmenso editor de personajes, que nos permitirá hasta seleccionar la voz de nuestro héroe entre 22 diferentes. Lo que sí seguirá intacto será su inconfundible estilo y, una vez más, tendremos por delante grandes dosis de exploración, estratégicos combates por turnos y un elaboradísimo sistema de gestión. Las expectativas están por todo lo alto, dadas las grandes críticas que cosechó Japón.

3DS

[ATLUS/ DEEP SILVER • ROL • 2018]

Radiant Historia: Perfect Chronology
Un clásico renovado

El clásico de DS, Radiant Historia, se estrenará en 3DS en forma de remake. Las novedades de esta nueva versión serán muchas, y las primeras que nos saltarán a la vista serán las mejoras gráficas y las nuevas ilustraciones. Pero ahí no acabará todo, ya que Perfect Chronology añadirá canciones exclusivas, un sistema de combate revisado y, lo más importante, **una ampliación de la historia totalmente inédita**. Dividida en varios capítulos, en ella conoceremos a Nemesia, un nuevo y misterioso personaje.

Combatir tendrá ahora má[s] opciones que nunca gracias [a] los nuevos añadidos.



Nemesia será una [de] las protagonistas de l[a] sub-historia exclusiva



Partidos online de fútbol con coches inundarán nuestras Switch.



Personalizar los vehículos será muy importante. ¡Habrá complementos exclusivos!

[PSYONIX • VELOCIDAD/DEPORTIVO • FINALES 2017]

Rocket League

Gooool... ¡de mi coche!

Mezclar fútbol y coches no parece una idea fácil de llevar a cabo... ¡pero es tan posible como divertido! Tras cosechar gran éxito en otros sistemas, estos partidos online se disputarán también en Switch, y además con juego cruzado con PC y Xbox One. Con **un genial apartado gráfico y una fluidez total** (60 imágenes por segundo), esta versión mantendrá los intensos partidos de hasta 6 jugadores simultáneos (3 vs. 3), en los que el objetivo es golpear una enorme bola para introducirla en la portería rival. Gracias a su frenético ritmo y breve duración, estas partidas parecen perfectas para el modo portátil de Nintendo Switch.

[SEGA • PLATAFORMAS • FINALES 2017]

Sonic Forces

Entramos en juego

Sonic, el erizo más rápido de las consolas, no quiso perderse el E3 2017. En este juego, en el que mostrará sus dos "versiones" (clásico y moderno), estará acompañado por algunos de sus viejos amigos, como Tails o Amy, así como por **un personaje que podremos personalizar completamente**. Todos juntos protagonizarán un vertiginoso título de plataformas que seguirá el estilo de los últimos juegos 3D de la saga, o lo que es lo mismo, que estará repleto de saltos, loopings y espectaculares cambios de perspectiva.



Dos Sonic, el clásico y el moderno, unirán sus fuerzas en este vertiginoso juego.

Las fases laterales se alternarán con otras en 3D. ¡Viva la variedad!

3DS



La estética, muy original, será uno de los platos fuertes de este remake.



Las opciones "roleras" serán tan exigentes como numerosas. ¡A configurar!

[ATLUS / DEEP SILVER • ROL • 2018]

Shin Megami Tensei Strange Journey Redux

De vuelta a la Antártida

El tercer título que Atlus mostró para 3DS en la feria fue el remake de este RPG de 2009. Inicialmente lanzado en DS, esta nueva versión no solo **mejorará los gráficos, melodías y voces** del original, sino que también se beneficiará de contenido exclusivo. Los más interesantes serán: un nuevo personaje, una mazmorra exclusiva y nuevas tramas argumentales. Por lo demás, volveremos a viajar a la Antártida para luchar contra un peligroso ejército de monstruos, lo que dará pie a un profundo y exigente RPG.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE CEFALÓPODOS

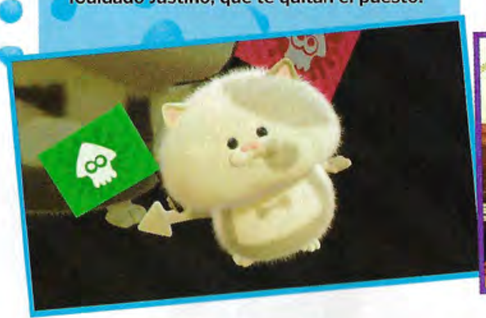
Lo prometido es deuda y aquí estamos de vuelta con las novedades más frescas.

INFORME CIC-JUNIO:

Que no falte un buen triplete de noticias en su tinta para ir abriendo boca en este jugoso inicio de verano.

¡TENEMOS NUEVO JUEZ!

Según hemos podido averiguar, fue Justino quien solicitó un nuevo compañero. El tener que llevar dos banderines distintos y decidir entre uno u otro, estaba afectando a sus 16 horas de sueño gatuno. ¡Apenas estaba durmiendo 14! ¡Hasta ahí podíamos llegar! Su petición fue atendida y, para esta temporada, tendremos un segundo juez. Su nombre es Justito, y viene dispuesto a enamorarnos con su adorable aspecto de gatito de peluche. ¡Cuidado Justino, que te quitan el puesto!



OLEADAS DE SALMÓNIDOS

Nuestros intrépidos investigadores han vuelto a colarse en plena expedición de "Salmon Run" y nos traen jugosos detalles sobre este nuevo modo. Al parecer, las hordas de enemigos acudirán en tres oleadas distintas, cada una peor que la anterior. Siempre dispondremos de dos contadores: tiempo límite y cuota mínima de caviar dorado a recoger. Si superamos las tres, desbloquearemos un nuevo porcentaje de dificultad. ¡Hasta hoy ningún equipo ha sido capaz de superar el 40%!



EN EL PATIO DEL COLE

¡Hemos descubierto un nuevo escenario! Nos encontramos ante el Inkblot Art Academy. Muchos son los Inklings que han salido diplomados de esta prestigiosa escuela... cuyo patio exterior sirve hoy como campo de batalla. El arte se extiende ahora también fuera de las paredes de la academia, donde, a base de disparos, brochazos y granadas, nuestros peculiares artistas del color se encargan cada tarde de embellecer el paisaje. Le dan otro toque a las esculturas, la verdad.





EL TROFEO SPLATOON 2 quedó grabado finalmente con los nombres de los 4 integrantes del equipo estadounidense DEADBEAT.

Por fin llegó el día y el pasado 13 de Junio pudimos asistir en directo al **Splatoon 2 World Inkling Invitational**. Un torneo entre regiones (Europa, Australia, Japón y EEUU) en el que pudimos disfrutar en vivo de los cuatro modos de juego competitivo presentados hasta la fecha: **Combate Territorial, Pintazonas, Pez Dorado y Torre.** El combate territorial permanece intacto, mientras que en el resto sí que pudimos apreciar algunas novedades con respecto a la primera entrega. En el Pintazonas aparecerá un indicador de tinta con el que podremos monitorizar en todo momento cómo de controlada tenemos cada zona... sin tener que estar pegados a ella para vigilarla. En el Pez Dorado, la mecánica de juego es exactamente la misma, pero esta vez el proyectil del arma que da nombre al modo explota al impactar en el objetivo y, claro, crea una pequeña onda expansiva de tinta a su alrededor. Y, por último, descubrimos un cambio bastante significativo en el desarrollo del modo Torre. Se han añadido dos "checkpoints" en el recorrido a la meta, y la torre se para en ellos. Entonces tendremos que superar una cuenta atrás sin perder su control antes de arrancar de nuevo. Lo vivido en Los Ángeles fue **todo un espectáculo de color**, lleno de emociones fuertes, en el que los americanos de DEADBEAT se coronaron como triunfadores totales de la noche. Tras un más que titubeante inicio de campeonato, lograron finalmente alzarse con el título tras vencer en la gran final a los temibles japoneses de DYNAMEU. ⬢



Estos monitores del modo Pintazonas son tremendamente útiles. Nos dan información y libertad.



El Pez Dorado ha sufrido ciertos reajustes y su disparo es aún más destructivo que el anterior.



Los Checkpoint del modo Torre harán que sea aún más difícil que antes llegar hasta el final del recorrido.



En la ronda clasificatoria, ningún pronóstico apuntaba a que DEADBEAT fuese a proclamarse campeón.



En cuanto dieron inicio las eliminatorias, los chicos de USA sacaron su mejor juego... y nadie pudo pararlos.



En una apasionante final que enfrentó a Japoneses y Americanos, los cracks de DEADBEAT lograron vencer a los de DYNAMEU... ¡Y eso que llegaban como favoritos y sin haber perdido una sola ronda!

UNA NUEVA AMENAZA...

Dos años han pasado ya desde que un grupo de valientes Inklings derrotó y capturó a Dj Octovius... Os traemos la narración de todo lo que sucedió después. Prestad atención, ¡es toda una novela!

Tras nueve meses de distanciamiento (el Splatfest las dejó tocadas), las calamarciñas parecían volver a estar por fin tan unidas como antaño. Fue entonces cuando Tina, aprovechando unos días libres, decidió viajar a Calamaro a ver a la familia. Mar la acompañó a la estación y prometió unirse a ella al día siguiente... Pero, por más que Tina esperó, su inseparable amiga no salió de ninguno de los trenes que llegaron aquel día. Pasó todo el día siguiente llamando a su oficina, e incluso volvió antes de lo previsto a Cromópolis... pero no había ni rastro de ella. Todo estaba como lo había dejado, y nuestras querida calamarciña empezó a temerse lo peor. Decidió bajar al Distrito Pulpo, pensando que la encontraría con el Capitán Jibión, pero en su cabaña no había más que otra mala noticia: ¡la bola de cristal en la que mantenían preso a Dj Octovius estaba echa añicos en el suelo! Para colmo de males, al regresar a la ciudad, descubrió que **habían vuelto a robar el Gran Siluro**. La historia se repetía y una nueva amenaza se cernía sobre Cromópolis. Con el Capitán Jibión también en



CAPITANA TINA. Encuentra a la presentadora en la plaza Cromópolis. Serás reclutado para iniciar esta increíble aventura a su lado.

HÉROES DISPUESTOS A TODO. Una vez más, nuestros valientes Inklings tendrán el futuro de Cromópolis en sus manos.

CUIDADO CON LAS OCTOAMAZONAS. Estos rivales son capaces de manejar todo tipo de armas y de desplazarse tan rápido como el mejor de los Inklings.



En este tiempo de aparente tranquilidad, los octarianos han ido ampliando su armamento con invenciones tan temibles como estas aeronaves octozepelín.



Esto es un tintarraíl. Prueba a saltar mientras te deslizas a toda velocidad por uno de ellos... y sabrás lo que es ver a un Inkling salir volando por los aires.

paradero desconocido, Tina se armó de valor y decidió reunir a un equipo de héroes con los que combatir, una vez más, la amenaza octariana. Recordó entonces una conversación con Mar, cuando le habló de una nueva zona en la que los Inklings más populares medían sus fuerzas en combates territoriales. Supo entonces lo que tenía que hacer: ir de inmediato a la plaza Cromópolis y... ¡buscarnos a nosotros! ¡Vaya pedazo de modo historia nos espera en Splatoon 2!

Con esta apasionante trama se inicia nuestra aventura. **Nos adentraremos una vez más en el Distrito Pulpo** con la misión de descubrir qué ha pasado con Mar, y quién ha vuelto a robar El Gran Siluro. Un modo muchísimo más rico que el de la primera parte, ya no sólo en cuanto a la trama, sino también en **variedad de escenarios, armas y enemigos**. Las novedades en el armamento vendrán de la mano de Jairo, el dueño de la Armería Todotinta. Su intención es que le sirvamos de "piloto de pruebas" para un nuevo y experimental arsenal, con el objetivo de poder comercializar todo luego en los combates territoriales. O sea que... ¡desbloquearemos nuevas y espectaculares armas para el multijugador! Por otra parte, encontraremos también **nuevos artilugios interactivos** del escenario. Serán tan espectaculares como el tintarraíl, sobre el que podremos "grindar" a velocidades de vértigo, como si de un súper monopatín se tratase. También estará la Serpentina, que, además de servir de puente, acabará con todo lo que se encuentre en su camino al desplegarse... ¡y al volver a enrollarse! Por último tendremos el rolonio, un conjunto de 5 enormes tubos de tinta, unidos entre sí, que saldrá rodando hacia delante o disparado hacia arriba dependiendo de cómo lo golpeemos. De esta forma, nos permitirá golpear a enemigos en plataformas que estén a distintas alturas. Está claro que el escenario se adentra de lleno en la jugabilidad. En resumen, todo un aluvión de novedades de todo tipo que ya tenemos a la vuelta de la esquina. Así que carguemos las tintas y afinemos la puntería... ¡El destino de Cromópolis estará en nuestras manos! ●



Cuidado con permanecer mucho tiempo encima de la Serpentina. ¡Si se vuelve a recoger te aplastará!



Podrás lanzar de vuelta los rolonios que te lancen... si los golpeas en el momento adecuado.

PRESENTAMOS AL OCTOSAMURÁI Ojo con este grandullón. Tan pronto te aplasta con su moto-rodillo, como lo levanta en peso y lo usa como espada samurái.



Combatir contra una octoamazona será prácticamente como hacerlo contra otro Inkling. He aquí la oportunidad que buscabas para lucirte en un enfrentamiento singular, y hacer gala de tu habilidad en combate.

¡BIENVENIDOS A LA PLAZA CROMÓPOLIS!

Emulando al Times Square de NYC (su nombre "in English" es Inkópolis Square), el nuevo centro neurálgico de la cultura Inkling te da la bienvenida con los tentáculos abiertos.





Por muchas amenazas que vengan, siempre hay tiempo para hacerse un selfie con tu mejor "amiibo".



Dale rienda suelta a tu creatividad, e innova mezclando prendas y accesorios de cualquier tipo.







MARCAS La moda Inkling está en plena expansión, y a los diseñadores ya asentados en Cromópolis se les suman nuevas firmas. Una gozada para los amantes de la exclusividad, que podrán personalizar a su Inkling hasta los límites más insospechados.






AL DETALLE Cada una de las marcas ha puesto todo su esfuerzo en destacar esta temporada y nos deleitan con todo lujo de detalles en sus prendas. Más de uno pasará más tiempo decidiendo qué ponerse... que manchándolo luego en los combates.



NUEVO ARSENAL

¡La que se va a liar en el campo de batalla! No sólo por la increíble variedad de armas, sino por el diseño y las particularidades de las mismas. Mucho más que en el primer Splatoon, cada jugador podrá configurar al detalle cómo es su personaje. Además, podremos tener varias armas en nuestra colección y así elegir según el modo y el escenario en el que juguemos.



COLECCIÓN SPLATOON: TODO UN ARSENAL DE LO MÁS PINTÓN

La moda Inkling se expande más allá de Cromópolis y está a punto de invadir nuestra sala de estar. Para que no pierdas detalle, aquí te traemos algunas de las piezas más destacadas.

HEADSET PARA EL MODO ONLINE

¡TENDREMOS CHAT DE VOZ! Todos lo quisimos en la primera entrega así que... ¡deseo concedido! Para redondearlo, llegan unos auriculares especiales de la marca HORI. Su diseño no podía ser más molón, aunque también es verdad que el sistema parece algo complejo. El headset irá conectado a un dispositivo en forma de calamar del que saldrán otros 2 cables: uno irá a nuestro smartphone (para hacer uso del micro) y otro a la Switch, para oír los sonidos del juego.



EDICIÓN ESPECIAL

REDISEÑA TU SWITCH con los Joy-Con especiales edición Splatoon 2, y vacila de Mando Pro con los colores principales de esta nueva entrega. Por si esto fuera poco, llega también esta funda personalizada con los mejores detalles de la moda Inkling.





PACK SPLATOON 2 NINTENDO SWITCH

EL 21 DE JULIO hará su aparición en las tiendas este nuevo pack de Nintendo Switch que, con un precio oficial de 379,95 €, incluirá una copia digital del esperado Splatoon 2. Por lo pronto parece que sólo saldrá a la venta con los Joy-Con azul y rojo-neón, y ya está disponible para su reserva. Si aún no tienes la tuya... ¡Ya estás tardando!



NUEVOS AMIIBO AL DETALLE

Han pasado dos años desde la primera entrega, y eso se nota también en los Inklings. El tiempo no pasa en balde para nadie y, en esta nueva colección, los amiibo lucen cierto toque de madurez. ¡Nuestros pequeños han crecido! Hasta al calamar se le ve ya algo mayor y curtido en combate.



LA INKLING CHICA presenta las nuevas Splat Dualies, con las que se estrena el doble disparo.



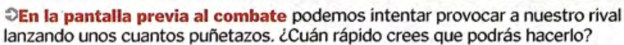
EL INKLING CHICO ha optado por una vía más sencilla y directa, con el nuevo Splattershot.



EL INKLING CALAMAR llega en color lila, en pleno salto, y con gesto serio y amenazante.


ARMS™
ARMS
12
Género Lucha
Compañía Nintendo
Jugadores 1-4
Precio 59,99 €
www.nintendo.es
Argumento
K.O.
Nos encontramos en un mundo donde las batallas con brazos extensibles son el deporte por excelencia. Los bendecidos con el don de poseer estos brazos compiten por convertirse en el campeón del torneo de ARMS.





En la pantalla previa al combate podemos intentar provocar a nuestro rival lanzando unos cuantos puñetazos. ¿Cuán rápido crees que podrás hacerlo?



Las repeticiones nos permiten revivir las batallas más reñidas, como este espectacular doble K.O. Algo ideal para sacar las mejores fotos de los combates.



Personaliza tus puños.
Tras pagar con monedas virtuales, podremos participar en un minijuego de estilo "tiro al blanco". Desde aquí conseguimos puños para el luchador.

LOS PUÑOS aparecen ordenados según el personaje al que pertenecen.

HAY SIETE ATRIBUTOS en total, y cada uno tiene un efecto diferente. Piensa bien en tu estrategia.

Tus brazos, toda una extensión del mando

Desde la época de Wii estamos acostumbrados a que los movimientos tomen protagonismo frente a los botones. En ARMS, atacar es tan fácil como dar un puñetazo real. Sin embargo, gracias a los Joy-Con, todo va un paso más allá, ofreciendo una precisión milimétrica que permite dirigir nuestros golpes con un preciso giro de muñeca. No obstante, hay mucho fan del control más clásico, y no añadir otra fórmula habría limitado el factor portátil de la consola. De este modo, también podemos utilizar controles tradicionales, incluido el Mando Pro, claro está. Por supuesto, ambas opciones son válidas y pueden mezclarse en un mismo combate, pero la práctica nos dice que el que juega con sus puños reales suele llevarse el gato al agua. Está pensado para ello, y permite combinar mejor los desplazamientos de los luchadores con sus golpeos.



Mando Pro, un Joy-Con, los dos juntos, o en forma de puños, tú eliges.



Tras varios meses de espera, por fin le echamos el guante a ARMS, el primer gran exclusivo de Nintendo Switch. Un juego que, nada más empezar, ya sea en la tele o en nuestras manos, nos cautiva con unos coloridos gráficos que destacan por su fluidez. Además, los vistosos escenarios acompañan a un plantel de personajes la mar de variados y carismáticos. Luego descubres rápido que ARMS trae ideas frescas a uno de los géneros más longevos del mundo de los videojuegos. La premisa de es sencilla: aprovechar la versatilidad y tecnología de los Joy-Con para ofrecer una experiencia lo más inmersiva posible. Es coger los mandos, lanzar puñetazos al aire y... ¡ya estás jugando! Pero a partir de ahí, todo va a más, a mucho más. Todo reside en 3 pilares de igual importancia: **Golpe, escudo y agarre**. De modo similar a "piedra, papel, tijeras", el golpe frena al agarre, el agarre inutiliza el escudo y el escudo absorbe los golpes. ¿Y qué hay del plantel de luchadores?

EL CONCEPTO ES SIMPLE, PERO A LA VEZ OFRECE MUCHA PROFUNDIDAD, DE MODO QUE CONTENTARÁ A LOS EXPERTOS.

Variedad a prueba de puños

¿ARMS es únicamente un juego de lucha? Pues sí y no. Aunque innovar en este género pueda parecer complicado, en ARMS encontramos modos de juego que son un auténtico derroche de imaginación. Estos van, desde combates por equipos en el que estamos atados a nuestro compañero, hasta... ¡competiciones deportivas! Son tan alocadas, que en alguna incluso nos tocará hacer de balón. A excepción del modo "Los 100 rivales", todas las opciones pueden disfrutarse en compañía, ya sea cooperativa o (lo más normal en el género) competitiva.



Combate versus

Luchas 1 vs. 1, contra la CPU o contra otro jugador. Podemos elegir si jugar con o sin objetos, y también (claro) el escenario.



Por equipos

Son peleas 2 vs. 2 en las que estamos atados al compañero. Contaremos con movilidad reducida... y ojo con pegar al amigo.



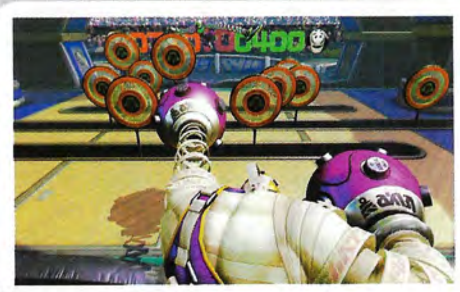
Modo Voleibol

1 vs. 1 o 2 vs. 2. La pelota es una bomba que explota al tocar el suelo y debemos golpearla para mandarla siempre al campo rival.



Baloncesto

Partidos 1 vs. 1. Tenemos que encestar a nuestro rival en la canasta usando agarres. El ataque especial siempre encesta, y de 3.



Tiro al blanco

1 vs. 1 o 2 vs. 2. Hay que ir golpeando a las dianas que aparecen en el escenario. Acertar al rival nos hará sumar aún más puntos.



Los 100 rivales

1 jugador se enfrenta a 100 clones fallidos de Hélix, que utilizan diversos puños. El rival número 100 es algo especial... ¡estate preparado!



Prueba ARMS

Tras elegir personaje, afrontamos combates aleatorios con una selección diferente de puños cada vez. Es lo ideal para testarlos.



Entrenamiento

Diferentes tutoriales centrados en aspectos concretos de la jugabilidad. Es la mejor forma de convertirte en todo un maestro.







La final del Gran Premio se desarrolla en un escenario especial. La clave de este ring es la plataforma central, que está elevada, dando ventaja a quien se suba.



Puñejandro se conoce a todos los personajes al dedillo, por ello nos dará todo tipo de información sobre ellos (cotilleos incluidos) durante el Gran Premio de ARMS.



Cuidado con los objetos

Hay dos tipos de bombas (explosiva y paralizante) y dos de ítems de apoyo, que sirven para recuperar salud y recargar el ataque especial.



¿Necesitas ayuda? El juego cuenta con un manual muy completo dentro del juego.



Cada escenario es único y afecta a tu estrategia. Puedes hasta esconderte un rato...

Pues es variopinto, pero también escaso. A día de hoy, 10 luchadores, cada uno con su propio escenario, y 3 puños únicos por cada uno, que pueden ampliarse a través de un modo secundario. Lo bueno es que, al más puro estilo Splatoon, estas cifras irán creciendo... y gratis.

La lucha más alocada

Lejos de intentar ser un simulador de lucha realista, ARMS incluye elementos fantásticos que encajan a la perfección con la jugabilidad innovadora del título. El aspecto más llamativo es **la peculiaridad de que los puños se disparan** hacia nuestro rival, provocando que tengamos que calcular mejor que nunca las distancias. La posibilidad de dirigir la trayectoria de nuestro puño una vez lanzado también da lugar a muchas estrategias, como amagos y distracciones. Por otra

CADA PERSONAJE TIENE SU ENCANTO Y AL MENOS UNA HABILIDAD ÚNICA

parte, están los objetos de escenario, que pueden entorpecernos o ayudarnos durante los combates. Y además, cada uno de los 30 puños diferentes cuenta con cualidades únicas. Todo esto hace de ARMS un juego que, **pese a su apariencia, es muy profundo y técnico si lo sabes exprimir**. Por otra parte está su buena diversidad de modos, que incluye algunos tan dispares como el baloncesto o el voleibol. En general, se trata de modos muy divertidos, bien pensados para piques de hasta cuatro jugadores en una sólo tele... o con la Switch en modo sobremesa.



Helix es uno de los personajes más peculiares del juego, pero también uno de los más peligrosos y difíciles de dominar.

El juego Online

Podemos, desde jugar con nuestros amigos, hasta enfrentarnos a rivales de cualquier rincón del planeta. ARMS nos permite disputar partidas amistosas, crear salas privadas con normas personalizadas, y entablar combates "serios" basados en nuestro nivel. Según consigamos buenos resultados iremos mejorando nuestro rango.



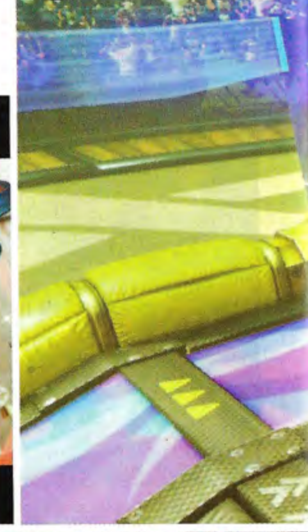
La sala de espera nos permite practicar mientras buscamos rival.



Sumamos puntos para subir el rango... si ganamos. Los restamos si perdemos.

Superar el Gran Premio conlleva que obtengamos el preciado cinturón de campeón de ARMS. Si quieres ver los créditos (y algo más) juega en dificultad nivel 4 o superior.





MÁS DE 30 PUÑOS, QUE CONFORMAN MÁS DE 8000 COMBINACIONES POSIBLES A ELEGIR.



Los agarres son la forma más efectiva de superar las defensas del rival. Cada vez que se cubra... ¡a por él!

Ojo a los Atributos elementales de tus puños

Casi todos los puños del juego tienen uno de los llamados atributo elementales. Para poder utilizarlos, es necesario que carguemos nuestros puños... y los efectos son realmente diferentes. Tanto es así, que su propiedad puede condicionar nuestra estrategia, incluso más que el propio puño.



Fuego

Es uno de los más sencillos, pero también es bastante espectacular, porque los puños se llenan de llamas. El rival, claro, recibe un daño extra con el cálido impacto.



Eléctrico

Cuando golpeamos al contrario con un puño eléctrico cargado, desactivaremos sus brazos. Quedará inmovilizado por unos instantes, así que... ¡Ataca sin piedad!



Viento

Los puños de viento generan pequeños remolinos al lanzar golpes. Esto aumenta ligeramente el alcance de los ataques y además hace volar al oponente.



Hielo

Si conseguimos acertar el golpe con los puños de hielo, el rival verá su movilidad reducida: perderá la facultad de deslizarse y saltar durante unos instantes.



Destello

Si un puño de atributo destello está cargado, hará que nuestros golpes obtengan una bonificación de daño de 20 puntos comparado a su ataque normal.



Explosión

Es un atributo bastante especial ya que... ¡puede acabar dañando al propio luchador que lo posee! Un impacto demasiado cercano sería letal para los dos.



Ceguera

El atributo ceguera provoca que, durante un breve periodo de tiempo, una mancha aparezca en la pantalla del rival, impidiéndole ver prácticamente nada.



Si golpeamos dos veces los brazos de nuestro rival podemos inutilizar de forma momentánea sus puños.

DLC gratis

La fórmula funcionó en Splatoon y se repetirá en ARMS: a cada cierto tiempo, nuevos personajes y puños irán llegando de forma totalmente gratuita.



Max Brass, el jefazo del Gran Premio, se unirá al plantel el mes próximo.



Controlar a un 'boss' siempre mola. ¡Qué ganas de ponernos sus guantes!



En los combates por equipos podremos neutralizar los agarres hacia nuestros compañeros, si golpeamos o agarramos a su agresor rápidamente. ¡De nada!



El multijugador a pantalla partida funciona tanto en modo portátil como en sobremesa. Se mantiene igual de fluido para dos, y baja algo para tres o cuatro.

SERÁ UN JUEGO EN CONSTANTE EXPANSIÓN, GRACIAS A LOS PERSONAJES, ESCENARIOS Y MODOS QUE LLEGARÁN GRATUITAMENTE.

También podemos conectar cuatro consolas en local, con dos jugadores por juego, u ocho consolas, cada una con su copia de ARMS.

Un nuevo peso pesado

La primera vez que lo pruebas te puedes sentir incluso algo confundido... ¡no termina de dar la sensación de ser un juego de lucha! Según vas jugando, poco a poco te empapas de la esencia única que transmite, y **no quieres parar hasta dominarlo a tope**. Es jugabilidad pura, que, como buen juego de lucha, se disfruta más en compañía... mucho más. Para un jugador se ve claramente corto de modos, y el que más usamos es el de entrenar. Y es que 10 personajes pueden parecer escasos, pero es una gran decisión lanzarlos poco a poco, porque son tan particulares y completos, que lo mejor del juego es entenderlos al máximo, cazando sus debilidades y explotando sus virtudes. Desde luego, no es un juego de lucha al uso, pero, si te atrapa con sus brazos, no lo soltarás en muchos meses.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Brillantes, coloridos y muy fluidos para 2 jugadores. Con más, pierde.

Diversión ★★★★
Un sistema nuevo y qué funciona, sobre todo en compañía.

Sonido ★★★
Buena banda sonora, que gira en torno a un tema muy pegadizo.

Duración ★★★
Escasez de escenarios y personajes de inicio. Pero llegarán...

Ofrece una jugabilidad fresca, en un género repetitivo. Personajes carismáticos.

Puede quedarse algo corto y acabar aburriendo, sobre todo si juegas solo...

Nuestra opinión

Fresco, divertido, desenfadado y profundo

ARMS ha llegado con fuerza, casi tanta como el primer Splatoon y, como éste, irá creciendo gratis por mucho tiempo. Su sistema funciona, ya busques profundidad o jugar a mover los brazos.

Te gustará...

Más que... Y más que...



ULTRA STREET FIGHTER II — ACA NEOGEO World Heroes perfect

Total





Grezzo es el estudio responsable de las versiones para 3DS de Ocarina of Time y Majora's Mask.





Género **RPG-Táctico**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **44,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
El Caos ha convertido el mundo de Vistrahda en un desierto. Un recién nacido oasis y Tethu, su guardián, son la única esperanza para devolver el verdor a sus parajes.

Ever Oasis

Una oda a la confianza y a la amistad.

El creador de la serie Mana, Koichi Ishii, regresa a su papel de productor y director después de muchos años sin brindar algo totalmente nuevo a sus fans. Por supuesto, las ganas de disfrutar de la desbordante creatividad del genio nipón eran enormes y, desde ya, os podemos adelantar que la espera ha merecido mucho la pena.

Un brote verde y fresco

La historia de Ever Oasis nos sitúa en Vistrahda, un antaño exuberante paraíso de la naturaleza que, ahora, se ha convertido en un vasto desierto. El Caos, una oscura energía, es la responsable de la alarmante merma de la vegetación, así como de la aparición de cientos de peligrosas criaturas, que no dudan en atacar a todos los habitantes de este inhóspito paraje. Por suerte, muchos de ellos habían conseguido protegerse del mal y llevar una vida digna gracias a los oasis, unos remansos de paz y verdor que conseguían mantener a raya al Caos en su interior. Ahora, el último de estos grandes paraísos también ha sucumbido, instaurando, más que nunca, la desesperanza en los corazones de las pacíficas tribus de Vistrahda. Pero cuando parece que todo está perdido, el camino de un joven simiente se cruza con el de la última Djinn del agua, la única criatura capaz de germinar su semilla y obrar el milagro de la vida.

La última esperanza

Es así, fruto de la casualidad, o quizás del destino, como **el inexperto simiente Tethu y la djinn Esna unen sus fuerzas** para crear un nuevo oasis, cuyo poder inicial es muy débil, por lo que nos toca reforzarlo. La única manera de hacerlo es consiguiendo que su población aumente, algo para lo que hay





Esna, la djinn del agua, no puede abandonar el estanque del oasis, pero se comunica constantemente con Tethu a través de un dispositivo remoto.



El Caos es el mal contra el que tenemos que luchar. Su poder se manifiesta en forma de oscuras plantas que acaban con todo rastro de vegetación.



LA MEZCLA DE GÉNEROS HACE DE ESTE EVER OASIS UNA AVENTURA PROFUNDA, VARIADA Y REPLETA DE SORPRESAS.

Tethu es un simiente y el héroe de la aventura. Pero podemos cambiar su nombre, color de piel y sexo al principio.

que realizar una serie de tareas bien diferenciadas. Por un lado, debemos salir a explorar el desierto exterior, donde nos esperan **decenas de intensos combates** en tiempo real, peligrosas mazmorras repletas de puzles y, por supuesto, habitantes de Vistrahda a los que debemos ayudar. Al hacerlo, todos ellos se convierten en futuros visitantes de nuestro oasis, al que podemos teletransportarnos en cualquier momento. Cuando uno de ellos nos visita tenemos la posibilidad de hacer que se convierta en residente del oasis y, cuando lo hacen, su función varía dependiendo de su raza. Algunos nos ayudan con ciertas tareas, como **cultivar el huerto o acompañarnos en combate**. Los simientes, en cambio, pueden germinar su semilla y plantar una floritienda. Estos comercios, a los que debemos surtir de materia prima con los frutos y materiales que encontramos en el desierto, atraen, a su vez, a nuevos potenciales habitantes y a los pimbuhinos, unos misteriosos seres que nunca se quedan a vivir, pero que se dejan el sueldo, o sus aquagemas, en las tiendas. Según conseguimos

El poder del arco iris

Un gran arco iris protege al oasis del Caos. Según subimos de nivel y aumentamos la felicidad de los residentes, su poder se expande. Mantener a todos los ciudadanos contentos es muy importante, ya que cuando mayor sea la intensidad del arco iris, más puntos de vida extra tendrán los integrantes de nuestro grupo a la hora de salir al desierto.



La mágica luz del arco iris es la mayor defensa de nuestro oasis contra el Caos.





Convierte tu oasis en una gran comunidad

Cada mañana, el oasis recibe un número variable de visitantes. Los pimbuhinos sólo acuden a comprar a las floritiendas, pero el resto pueden ser residentes. Para lograrlo tenemos que superar distintas misiones, que suelen consistir en salir al desierto a repartir un poco de cera. Una vez instalados, los simientes pueden plantar su propia floritienda, que debemos aprovisionar de diferentes materiales. Si lo hacemos bien, estos comercios subirán de nivel, generando más aquagemas y atrayendo a más visitantes.





Los visitantes son de lo más variopinto. ¡Toca conocerlos bien!





Las floritiendas evolucionan. ¡Podemos hasta organizar un festival en el oasis!

Establecer lazos con los visitantes es la clave para que se queden a vivir.

nuevos residentes y nuestra cuenta corriente (de agua) aumenta, Esna es capaz de subir de nivel al oasis. Esto amplía el espacio disponible para plantar floritiendas, desbloquea nuevos servicios, como la planta sintetizadora de armas y objetos y, en general, consigue que los habitantes sean más felices. Mantener este bienestar es vital, ya que cuanto mayor sea, mejores atributos tendrán nuestros héroes a la hora de luchar y mayor afluencia de visitantes tendremos. Este genial desarrollo, que **funde a la perfección divertidos combates, elementos RPG y la gestión** de nuestro oasis, se ve respaldado por un colorido y atractivo

Esna Es una suerte de hada del agua a la que sólo Tethu puede ver. Su cometido y presencia en la aventura es determinante.



En nuestra casa podemos organizar tranquilamente el inventario, dormir y, lo más importante, sintetizar nuevas armas, ropas y pociones con los objetos que hallamos.



La magia del viento es el poder principal de Tethu. Estos remolinos le permiten despejar grandes cúmulos de arena y desorientar a ciertos enemigos.



En los combates sólo manejamos a un héroe a la vez. El resto actúa de forma automática gracias a una buena IA.



Explorar a fondo tiene sus recompensas en forma de cofres que guardan armas y otros útiles objetos.



Los enemigos tienen, en su mayoría, forma animal y hay algunos realmente duros, sobre todo los jefes finales.



Los ataques pueden ser físicos o mágicos. Todos ellos evolucionan y mejoran según subimos de nivel.

Unión de habilidades

Cada raza tiene una habilidad distinta y, en las mazmorras, debemos combinarlas para avanzar. Muchos puzles nos obligan a alternar entre los 3 héroes de forma continua. Para hacerlo tan solo tenemos que pulsar en la cruceta de 3DS, momento en el que pasaremos a manejar al siguiente. ¡Cada uno tiene una especialidad!





PARA SEGUIR BIEN LA HISTORIA TODOS LOS TEXTOS ESTÁN EN CASTELLANO E INCLUYEN DIÁLOGOS DIVERTIDÍSIMOS.

apartado gráfico. **Su gran belleza, unida al carisma de los personajes** y a la profundidad de la historia, sirve de complemento perfecto para un título que enamora desde sus primeros compases y que nos atrapa sin remedio hasta los créditos finales.

Ha nacido algo grande

Decir que Ever Oasis nos ha resultado una grata sorpresa es quedarnos cortos. La nueva obra de Koichi Ishii **aúna en un único desarrollo un gran número de mecánicas**, todas ellas muy divertidas por separado, pero tremendamente atractivas cuando trabajan en equipo. Claro que esto no es algo de extrañar, ya que la esencia, la razón de ser de este mágico universo no es otra que la de mostrarnos la gran importancia de sentimientos como el amor o la amistad. Tethu, el héroe del juego, guarda más poder del que imagina en su interior, pero sin la ayuda y el calor de sus amigos, de nosotros, no tendría nada. ¿Estáis dispuestos a uniros a él de forma incondicional?

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Destaca el colorido y el enorme carisma de los personajes.

Diversión ★★★★
El desarrollo es tan profundo como variado. ¡Una delicia!

Sonido ★★★
Las melodías tienen una gran calidad. No hay voces.

Duración ★★★
Completar todas las misiones lleva un buen puñado de horas.

La genial mezcla de acción, RPG y gestión del oasis. Personajes entrañables.

La cámara, a veces, nos juega malas pasadas cuando nos rodean varios enemigos.

Nuestra opinión

Un oasis en mitad del paraíso de los RPG

Destacar en el brutal catálogo "rolero" de 3DS no es fácil. Ever Oasis no sólo lo hace, sino que consigue insuflar un soplo de aire fresco al género. Una aventura tan mágica como divertida.

Te gustará...

Igual que... Xenoblade Chronicles 3D

Más que... Fantasy Life

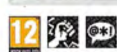
Total



93

EL DATO
DS recibió una versión del primer Disgaea en 2008. Desde ahí, la saga no se dejaba ver en consolas de Nintendo.





Género **Rol/Estrategia**
Compañía **Nippon Ichi**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
www.nisamerica.com



Más completo
Esta edición incluye todos los DLC que recibió Disgaea 5 en otras consolas, lo que se traduce en nuevos personajes, misiones exclusivas y algunas ayudas, como armas o equipamiento.

Disgaea 5 Complete

Unos combates endemoniadamente divertidos.

La saga estrella de Nippon Ichi regresa a Nintendo por la puerta grande, o lo que es lo mismo, con la mejor y más completa versión de su última entrega, Disgaea 5: Alliance of Vengance, cuya propuesta, que mezcla un genial argumento repleto de humor con unos profundos combates por turnos, sienta como un guante a las características únicas de Switch.

Sed de venganza

Killia, un controvertido demonio, es el protagonista de esta aventura y su objetivo es acabar con Void Dark, un autoproclamado emperador, que está sembrando el terror en diferentes "netherworlds", los universos paralelos clásicos de la saga. Pronto entra en escena Seraphina, una alocada princesa "rompecorazones", que se las ingenia para unirse al solitario Killia, con quien, además de regalarnos unos divertidísimos diálogos, viaja al "Hub" (o sala de operaciones) desde la que, a través de una serie de personajes y tiendas, gestionamos todos los aspectos de nuestro dúo. A destacar: equipamiento, habilidades o la incorporación de nuevos personajes. Esto último es algo muy importante, ya que **podemos reclutar a más de 100**, divididos en diferentes clases, que nos vienen de perlas para cuan-



¡Menudo demonio!
Killia, el protagonista principal, es un poderoso demonio que busca vengarse del villano Dark Void. Al principio es un tipo solitario, algo "chuleta", y reacio a hacer nuevos amigos. Adivinad: poco a poco, su corazón se va ablandando...



Los Prinnies, clásicos en la saga, tienen mucha presencia. Estos pingüinos no sólo aportan un toque divertido, sino que también son muy útiles en combate.



La historia se narra a través de diálogos, acompañados de ilustraciones de los protagonistas. Es bastante profunda, pero incluye grandes momentos de humor.



LAS TIENDAS son visita obligada. En ellas podemos adquirir nuevos objetos, armas y habilidades, o recuperar la salud.

La sala central

Esta nave sirve de punto de unión entre los distintos "netherworlds". En ella pasamos mucho tiempo organizando a nuestro equipo.

LA CÁMARA puede ser rotada en cualquier dirección con los gatillos, lo que nos permite que no nos perdamos nada.

La unión hace la fuerza

En los combates es crucial unir las habilidades de nuestros personajes. Por ejemplo, si los situamos rodeando a un enemigo, es posible realizar poderosos ataques combinados. No hay límite de tiempo para trazar las estrategias, ya que nuestro turno acaba cuando hemos elegido las acciones de cada uno de los personajes.





El color de las casillas añade distintas bonificaciones a los aliados y enemigos.

ROL Y ESTRATEGIA SE FUSIONAN EN INNUMERABLES COMBATES, QUE ESTÁN REPLETOS DE POSIBILIDADES

do salimos al mundo exterior y nos toca entrar en combate.

Batallas estratégicas

A lo largo de los numerosos "netherworlds", que a su vez están divididos en fases, accedemos al verdadero plato fuerte: los combates. Estos cuentan con **un gran componente estratégico** ya que, por turnos, desplegamos a nuestros personajes a lo largo y ancho de una serie de casillas. Las posibilidades en estas contiendas son tan grandes que al principio pueden abrumar, aunque gracias a los tutoriales y a la equilibrada curva de dificultad, es posible dominar un sistema que exige siempre el máximo al jugador... a la vez que resulta tan satisfactorio como adictivo. Estos innumerables combates, junto a las enormes posibilidades de gestión, garantizan **más de 60 horas de juego**. Mientras tanto, los carismáticos personajes protagonizan numerosos momentos hilarantes (en inglés, eso sí). El conjunto hace de Disgaea 5 Complete un título imprescindible si sois fans de los RPG estratégicos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Destaca su ambientación, aunque en general son sencillos.

Diversión ★★★
Cuesta cogerle el punto pero, si lo haces, no podrás parar.

Sonido ★★
Voces en inglés o japonés. La BSO tiene un buen nivel.

Duración ★★★★
Más de 60 horas "garantizadas", que pueden ser 200...

El carisma de los personajes y el sistema de combate, complejo y estratégico.

Está en inglés. Puede resultar pesado si no os gustan los combates por turnos.

Nuestra opinión

La mejor versión del mejor rol estratégico

Disgaea 5 aprovecha las ventajas de Switch, y nos permite llevar su genial universo a cualquier parte. Eso sí, tened en cuenta que se trata de un RPG complejo y que requiere de mucha paciencia.

Te gustará...

Más que... I am Setsuna

Menos que... Zelda: BoTW

Total

86



Hay multitud de salas secretas (y no tan secretas) en las que encontrar decenas de objetos. Con ellos conseguiremos nuevas habilidades y ayudas.



Los jefes finales tienen un diseño bastante desagradable y, aunque serán fáciles al principio, a medida que avancemos nos pondrán las cosas muy complicadas.







The Binding of Isaac Afterbith+

Pesadillas infantiles, diversión para adultos.

Por fin, este esperado y particular título, llega a Switch. El adictivo juego de Nicalis nos pone en la piel del pequeño Isaac, un niño maltratado en casa y en el colegio. Un contexto fuerte, para un juego que nos pone a combatir a nuestros demonios a base de llorar lágrimas con fuerza sobre ellos.

Horriblemente genial

Binding of Isaac es pura diversión, **sin una historia como tal, y con todo basado en las mecánicas jugables**. Ante nosotros, diferentes salas a superar (más de 1.000), en las que sobrevivir ante cientos de horrendos enemigos y más de 50 jefes finales aún más infernales. Entre tanto, tendremos cientos de secretos por descubrir, con más de 500 objetos disponibles en total. Cada uno de ellos nos dará habilidades muy singulares, y nuevos modos de disparo. Tanto añadido no nos librará de morir muchísimas veces y tras cada caída volveremos a bajar al sótano. Pero ojo, que nunca será el mismo, ya que las habitaciones se crean de forma aleatoria. Es un juego de la vieja escuela: **difícil y adictivo**. Una pequeña gran joya, que funciona igual de bien en modo portátil y en la casa.



En el modo desafío se nos tira al infierno con habilidades aleatorias. Hay que llegar lo más lejos posible, con tabla online de récords incluida.



16

Género **Roguelike**
Compañía **Nicalis**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
www.nicalis.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Un juego infinito en duración y diversión. Es grotesco, pero las mecánicas jugables nos harán echar una partida tras otra.

Total
88



Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Simulación **Compañía** Rising Star Games **Jug.** 1 **Precio** 39,99€ **Edad** +3

Harvest Moon El Pueblo del Árbol Celeste

Este verano... ¡vacaciones en el campo!

EL DATO
El número de cultivos disponibles es el mayor de la saga: ¡212 entre flores y cosechas!





La renombrada saga de gestión de granjas regresa a 3DS y lo hace más sembrada de contenido que nunca. La Diosa de la Cosecha ha perdido su poder, quedando todo seco y marchito. Nuestro objetivo es ayudarla a volver a hacer de esta tierra un lugar agradable. Una tarea divertida... pero laboriosa. **Todo gira en torno a nuestra granja**, en la que podemos cultivar flores y hortalizas, pescar, cuidar a nuestros animales, y recolectar todo tipo de materiales con los que prosperar e irnos expandiendo. Todo ello bastante cómodo, gracias al mejorado sistema de control. A medida que progresemos, llegarán al pueblo vecinos de toda índole que nos encargarán misiones, aunque normalmente repetitivas y no muy complicadas. El juego ofrece muchas horas cargadas de entretenimiento y nunca hay un segundo que perder... pero el día a día en la granja se hace a veces demasiado monótono.

Valoración	Total
Un Harvest Moon clásico, con varias mejoras, pero que no termina de enganchar.	72



Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Simulación **Compañía** Rising Star Games **Jug.** 1-4 **Precio** 29,99€ **Edad** +3

Cooking Mama Sweet Shop

¡Tenemos nueva tienda de dulces y postres! Por supuesto, tendremos que hacer de ella un éxito y, para ello, contaremos con 60 recetas y 160 minijuegos de mover el lápiz y soplar al micrófono. Está doblado, es bonito, y tiene para elegir el diseño de todo... pero es muy simple, repetitivo y conservador.



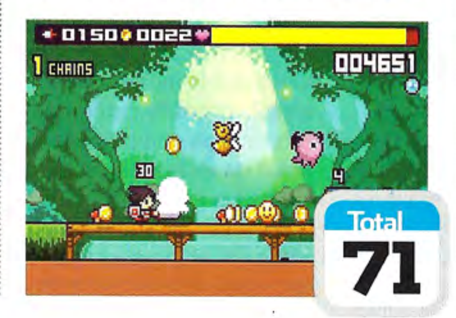
Total 59

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Arcade Retro **Compañía** CIRCLE Ent. **Jug.** 1 **Precio** 5,00€ **Edad** +3

Drancia Saga

El sistema de juego es tan vibrante como sencillo. Huele a arcade clásico, con pantallas estáticas, muchos rivales y acciones simples: nos movemos a los lados, saltamos y caemos en picado. ¡Ni siquiera tiene botón de ataque! Si encadenamos golpes, recibimos más monedas, y al acabar con los malotes pequeños aparece uno grande. Más de 50 héroes, mejoras RPG... ¡y engancha bien!



Total 71

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Simulación **Compañía** CIRCLE Ent. **Jug.** 1 **Precio** 7,99€ **Edad** +3

Of Mice and Sand

Debemos comandar a unos ratones que cruzan el desierto en una fortaleza móvil para encontrar "El Dorado". Después de ponerla en marcha, habrá que ir haciéndola crecer con su habitaciones, cocina, etc. De esta forma, más ratones formarán parte de nuestra cuadrilla... que serán más bocas que alimentar. Por desgracia, es enrevesado y limitado, visualmente pobre y está todo en inglés.



Total 50











- RPG
- NINTENDO
- 28 DE JULIO



Toda una sorpresa

Hace tan solo 6 meses no teníamos demasiadas esperanzas de que Miitopia llegara a Europa... pero el interés despertado por el juego ha hecho que pronto podamos disfrutar de este original RPG en nuestras portátiles.

Miitopia

La mayor aventura de los Mii.

Tras su estreno en Japón el pasado diciembre, uno de los RPG más originales de los últimos tiempos está a punto de llegar a las 3DS europeas. Lo hará acompañado de un desarrollo fresco, variado y repleto del sentido del humor que sólo los Mii son capaces de transmitir.

Un RPG con mucha cara

La propuesta de Miitopia es muy sencilla: convertir a nuestros propios Mii en protagonistas (lo que incluye a la totalidad de los héroes y villanos) de una aventura con muchos tintes roleros. Para ello, nos trasladaremos hasta la ciudad de Miitopia, una otrora feliz urbe, que sufre ahora el acoso de un malvado Señor Oscuro. Este tipo no tiene otra cosa mejor que hacer que robar las caras a los habitantes para "ponérselas" a peligrosos monstruos. ¡Ya hay que tener mala idea! Por supuesto, nuestra tarea principal será la de acabar con todas las "descaradas" criaturas, devolver los rostros a los ciudadanos y restaurar la paz. Toda una épica gesta llena de risas... y bien larga. El juego nos hará sacar lo mejor de nosotros mismos (o de nuestro Mii, más bien) en **sencillas fases en 2D, intensos combates por turnos y un completísimo sistema de relaciones.** Estos serán los tres pilares principales sobre los que se sostendrá el desarrollo de un RPG que aunará lo mejor de otras propuestas nintende-



Las risas estarán más que aseguradas, gracias al genial humor de la historia.



Miitopia será el reino que tendremos que salvar del malvado señor oscuro "roba caras". ¡No será fácil!

MIITOPIA COGERÁ ALGUNOS ELEMENTOS DE TÍTULOS COMO MiiTOMO O TOMODACHI LIFE Y LOS INTEGRARÁ EN UN DIVERTIDO RPG.

ras, como Miitomo o Tomodachi Life, y las meterá en una coctelera repleta de elementos muy originales y, sobre todo, divertidos.

Un variado desarrollo

En las fases en 2D, a las que podremos acceder desde un sencillo mapa, nuestro personaje principal se desplazará automáticamente. Vivirá diferentes eventos de forma aleatoria, como encuentros con otros Mii, que propiciarán hilarantes diálogos y la posibilidad de aumentar nuestro grupo. Pero también sufriremos emboscadas, que darán pie a innumerables combates. En ellos, sólo podremos controlar a nuestro héroe, por lo que no nos quedará más remedio que confiar en las decisiones que tomen nuestros aliados en cada turno. Estas variarán dependiendo de la clase que hayamos elegido para cada uno de ellos, pero, sobre todo, de la relación personal que mantengamos en ese momento.



Los más molones de su clase

Elegir la clase de todos los personajes que se unan a nuestra cruzada será una decisión muy importante. Cada una cuenta con unas características y habilidades distintas y podremos elegir entre 12 diferentes. Algunas de ellas serán las "habituales" de los RPG, como el guerrero o el mago, pero otras nos sorprenderán con propuestas desternillantes, como el chef, el ídolo pop... o el gato.











¡Vamos a la posada!

Entre fase y fase iremos a la posada. Allí, y a través de unos sencillos menús, descansaremos, compraremos equipamiento y haremos que los Mii interactúen entre ellos. Habrá que tener cuidado de que no se desmadren...

Cuida tus amistades

Tras cada fase accederemos a la posada, y será allí donde tendremos que establecer los lazos entre los miembros de nuestro grupo. **Elegir quienes compartirán habitación, o qué ítems, regalos o alimentos dar a cada uno**, será la clave para que afloren sentimientos tan bonitos como la amistad o el amor... pero también otros como el odio o la envidia. Todo esto desembocará en situaciones de lo más variopintas y, lo más importante, afectará de forma determinante al rendimiento e implicación de cada personaje en combate. Esta original mezcla de mecánicas estará acompañada por un simpático apartado gráfico, que se beneficiará de la gran expresividad de los Mii para recrear sentimientos. Si disfrutaste del Rescate Mii, esta nueva y enorme odisea será lo que estabas esperando jugar.

Primera impresión

- **Derrocha simpatía y el desarrollo pinta muy variado.**
- **Los combates, algo simples.**

Nuestros Mii serán los personajes que encontraremos a lo largo de la aventura, por lo que nunca existirán dos partidas iguales.

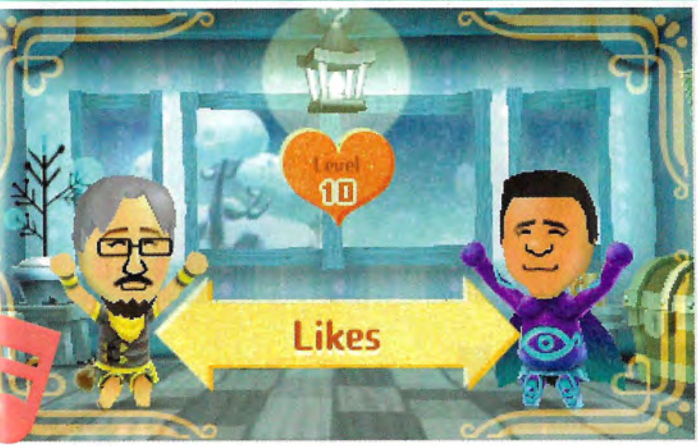




Los amiibo desbloquearán trajes nintenderos exclusivos.







CUIDAR LAS RELACIONES PERSONALES ENTRE NUESTROS Mii SERÁ UNA DE LAS CLAVES DE LA AVENTURA.





Las magias y habilidades de cada personaje serán muy útiles para salir victorioso en los combates.





¡En guardia!

Los combates surgirán de forma aleatoria y se disputarán por turnos. Su planteamiento será muy sencillo, ya que sólo podremos manejar directamente a nuestro personaje principal.





ROL PARA TODOS

Un boom de originalidad marca de la casa, en el que los entrañables Mii protagonizan un RPG refrescante y lleno de humor, en el que los combates por turnos y el sistema de relaciones personales serán los protagonistas. ¡La idea nos encanta y ya estamos deseando explorar Miitopia a fondo!

El encanto de la saga se conservará intacto, aunque esta vez tengamos una nueva perspectiva.

NINTENDO 3DS

- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 28 DE JULIO

Hey! PIKMIN

Los seres más pequeños al fin serán de bolsillo.



Encajado en 3DS

El formato habitual de los juegos de Pikmin no era el idóneo para la portátil. Como de costumbre, no se han limitado a hacer un port, sino que explotan las características propias del sistema.

El bueno de Olimar la ha vuelto a liar. No podía pasar por el planeta sin accidentarse... y ahora va a tener que encontrar combustible en cualquier objeto del bosque. Menos mal que los pikmin vuelven a estar ahí, serviciales como siempre, a la orden de cualquier toque táctil.

Cambio de género

Olvidemos un poco la estrategia de las entregas de GameCube y Wii U. Este juego va a ser un plataformas de acción lateral y control táctil. Será tocar en un lugar de la pantalla y allí que saltará el pikmin de turno. Él solito sabrá si debe coger algo, montar un puente o golpear a un enemigo. Claro que uno solo rara vez se bastará, así que, como siempre, iremos reclutando pequeñajos por cada nivel. **Repetirán las clases típicas** y, con ellas, las características propias de cada una. Olimar, por su parte, se moverá hacia los lados, y se podrá mantener un poco en el aire gracias a la mochila propulsora. Todo el tiempo de izquierda a derecha... o hacia arriba, ya que la pantalla superior esconderá secretos desde el principio... Aunque no da la sensación de que nos vayamos a quedar atascados a menudo. No faltará la compatibilidad con amiibo, en un recurrente "parque de los pikmin" que montaremos junto a la nave.

Primera impresión

El control táctil y la doble pantalla encajan bien.

Esperemos que no se pase de sencillo, ni de facilón.

SE RESPIRA LA ESENCIA DE LOS PIKMIN, PERO CON UN ESTILO MÁS DIRECTO.



Cuantos más sean, más daño harán al bichejo de turno. Los lanzaremos con sólo tocar sobre el enemigo.



El sparklium es el material que necesita la nave para arrancar, y está en los objetos.

Los puzles iniciales nos han resultado muy sencillos, pero contamos con que la dificultad suba durante la partida.

La pantalla superior formará siempre parte de la acción, así que... ¡mucho ojo con despistarnos!

Las alturas volverán a ser clave, aunque esta vez todo sucede en dos dimensiones.

UN GRAN CAMBIO EN LA FÓRMULA

Lo hemos visto varias veces: una saga pasa a portátil y se ajusta mucho la jugabilidad. En este caso, además se ha cambiado de estudio, quedando en manos de Arzest. Habrá que ver si este nuevo estilo consigue estar a la altura.

Cada personaje tendrá múltiples características clásicas para configurar.

El desarrollo será el de un RPG clásico, estilo 16 bits, pero hecho por nosotros.

NINTENDO 3DS

- CREACIÓN
- KADOKAWA
- 23 DE JUNIO

RPG Maker Fes

Crea tu propio juego de rol y compártelo con el mundo entero.



El lugar ideal

No había un sistema más adecuado para un juego de estas características. La combinación pantalla táctil más pantalla superior es perfecta para un juego de creación.

Esta popular herramienta de creación de RPG está lista para su desembarco en Europa, y lo hará con una estupenda versión exclusiva para Nintendo 3DS. RPG Maker Fes permitirá a todo fan de los juegos de rol tradicionales ponerse en la piel de un desarrollador de videojuegos. ¡Ya mismo seremos los "amos del calabozo"!

Un juego eterno

El límite lo pondrá cada uno... junto al resto de la comunidad "jugona", ya que todas las creaciones podrán ser compartidas online con el resto de usuarios de Nintendo 3DS... ¡¡incluso si no disponen del juego! Será gracias a la aplicación gratuita RPG Maker Player, que estará pronto disponible en la eShop. La propuesta es bien sencilla si estás familiarizado con otros juegos de creación como Super Mario Maker: con un sencillo editor iremos creando los mapeados, así como los eventos de la trama. Crearemos la historia, los habitantes, decidiremos qué enemigos nos asaltarán... y, con un poco de paciencia, armaremos una gran aventura casi a la altura de nuestras favoritas. Como extra, contenidos descargables, empezando por uno de Disgaea. Ah, y llegará traducido, así que no tendremos barreras a la hora de exprimir todo su potencial.



Primera impresión

- **Crear tu propio juego y compartirlo.**
- **Veremos cuánto de práctica resulta la interfaz.**

EL DATO

RPG Maker es una herramienta con una gran comunidad de usuarios en PC y nació en el lejano 1997





Las carreras serán la base del juego, aunque tendrá muchos modos diferentes.







14 ítems ofrecerán muchas posibilidades. Tendremos hasta cañones para disparar.



CARRERAS
WB GAMES
7 DE JULIO

Cars 3: Hacia la Victoria

Los coches más humanos vuelven al cine... ¡y a nuestras consolas!



2 players, 1 consola

Una vez más, con una sola Switch podremos jugar a dobles, y otro par de Joy-Con bastarán para montar la fiesta de 4 jugadores a pantalla partida, ya sea en modo sobremesa o TV. Además, también será compatible con el Mando Pro.

El bueno de Rayo McQueen quiere volver a la competición... pero está un poco desactualizado y el campeonato está dominado por **un nuevo rival de armas tomar: Jackson Storm**. Para poder con él, tendremos que aprender nuevos trucos especiales... y en eso se basará este juego de carreras, en dominar multitud de piruetas y técnicas de conducción.

Circuitos animados

Todo derrape, salto o movimiento especial servirá para cargar nuestra barra de energía turbo y, una vez llena, podremos "entrar en la zona", que viene a ser como tener la estrella en el Mario Kart. De la más popular saga de carreras tomará también el uso de cajas sorpresa e ítems, aunque aquí serán bastante diferentes. Además, se podrán desactivar para premiar simplemente al que mejor conduzca. Por lo que hemos probado hasta ahora, apunta a buscar un buen equilibrio entre locas carreras arcade desenfadadas, y un título en que profundizar bastante para ser el mejor. Además, **incluirá muchos modos**, como el parque Thomas Ville, que será todo un mundo abierto lleno de retos, y duelos a disparos entre coches bien armados. Todo casi a la vez que la nueva peli, para jugar donde queramos con Switch... ¡o con Wii U!

Primera impresión

La magia de las pelis en coches y diálogos.

La sombra de Mario Kart es muy alargada.

EL DATO

Contará con 20 personajes y 21 circuitos, 16 de los cuales serán nuevos y otros 5 de Cars 2.



Lanzamiento de Pikmin

Cerca de su estreno en consolas portátiles, repasamos cómo es esta particular saga.



amiibo Junto a la nueva entrega, también estrenamos figura de los icónicos seres.



+info

Shigeru Miyamoto, el director creativo de Nintendo, creó los pikmin y su mundo (el planeta PNF-404) inspirándose en su propia afición por la jardinería.

Cuando la nave Dolphin sufre el impacto de un meteorito, poco se podía imaginar el capitán Olimar que estaba a punto de empezar una serie de videojuegos muy reputada. Al poco de aterrizar en PNF-404, el planeta más cercano, Olimar descubre **unos pequeños seres mitad planta, mitad animal,** a los que llama pikmin... porque le recuerdan a las zanahorias pikpik. A la postre serán su salvación, ya que, gracias a ellas, puede explorar el planeta y recoger las distintas piezas de su nave para recomponerla. Tiene 30 días para lograrlo, ya que la atmósfera del exuberante planeta es letal para un hococatiano como Olimar, y ése es el tiempo que dura el soporte vital de la nave. Dependiendo de cuántas piezas recoja del vehículo en ese tiempo veremos un final u otro.

El origen de la idea

Los pikmin son unas criaturas diminutas que fueron creadas por Shigeru Miyamoto partiendo de una demo técnica, Mario 128, en la que esa cantidad de fontaneros se movía en pantalla, cada uno con su propia inteligencia artificial. Miyamoto pensó que sería divertido tener una gran cantidad de personajes a los que pudieras dar órdenes y de ahí nació Pikmin, aunque se rebajó la cifra de personajes a 100, para que el jugador pudiera manejarlas bien. El desarrollo del primer juego corrió a cargo de la División de Análisis y Desarrollo de Entretenimiento (EAD por las siglas en inglés), dirigida por el mismo Miyamoto, y que se encarga del desarrollo de sagas como Super Mario Bros., The Legend of Zelda o Animal Crossing. Cada vez que sale un nuevo hardware de Nintendo,



Las tres fases por las que pasa un pikmin son hoja, capullo y flor (en la que son más rápidos), saltan de una a otra con un zumo especial.



El silbato sirve para agrupar a los pikmin y ponerlos bajo el control de tu personaje. Desde ahí, podemos lanzarlos y que actúen.

¿Estrategia o puzles?

La serie toma elementos de la estrategia en tiempo real, pero también estás resolviendo constantemente puzles. Miyamoto prefiere considerarlo "AI Action" en referencia al papel de la inteligencia artificial.



Personajes de Pikmin (los que se han visto en los tres juegos publicados hasta ahora)

• Rojo
Son los únicos con nariz. Resisten al fuego y tienen un ataque potente.



• Azul
Respiran bajo el agua gracias a la branquia que tienen bajo los ojos.



• Pétreo
Tienen forma de roca y son duros. Cuando los lanzas, rompen el cuarzo.





EL DATO

El pikmin más pequeño es el rosa, con 2 cm, y el más grande el morado, con 3,3 cm de altura.



Los tres personajes de Pikmin 3 (como ya sucedía en Pikmin 2) pueden actuar por separado, pero en algunas zonas debe ir juntos para que lances a uno de ellos a una zona más alta.

EAD empieza a trabajar realizando pruebas con posibles juegos, aunque sólo empieza la producción de un título cuando se ve clara su viabilidad comercial y artística.

Control indirecto

Olimar reúne a los pikmin rojos, amarillos o azules haciendo sonar un silbato, y después los lanza para que acaben con un enemigo, construyan un puente, quiten un obstáculo del camino o lleven un objeto a la Dolphin, la nave averiada de Olimar (que es propiedad de Hocotate S.L.). Pero ojo, no les dice lo que tienen que hacer, de eso se encargan ellos solitos. Olimar sólo envía el pikmin correcto al lugar adecuado, usándolos sin escrúpulos... aunque sea para enviarlos a una muerte casi segura. Ellos **siempre están dispuestos a ayudar y saben cómo**, así que cada uno se dirige donde debe para realizar la acción que se supone debe hacer



Si no les das órdenes, los pikmin tienen tendencia a darse a la vida contemplativa.

por obra y gracia de la inteligencia artificial. Al anochecer, Olimar debe poner a cubierto en la nave cebolla a todos los pikmin. Es un planeta peligroso, así que, los que se queden en la superficie, morirán devorados. 15 años han pasado ya desde que salió a la venta la primera entrega de la saga en Gamecube...



Los cuatro títulos de la serie

El primer juego salió en junio de 2002 para GameCube y, dos años después, llegó a la misma consola PIKMIN 2. Wii sólo tuvo el relanzamiento de ambos, en el formato New Play Control, en 2009... y al fin en 2013 pudimos disfrutar del gran PIKMIN 3 en Wii U. El 28 de julio saldrá a la venta el primer título de la saga en portátiles: Hey! PIKMIN, para 3DS.







LOS ENEMIGOS son mucho más grandes que los pikmin, así que estos deben actuar en masa para ganar.

CADA NOCHE, OLIMAR DEBE PONER A CUBIERTO EN LA NAVE CEBOLLA A TODOS LOS PIKMIN, PORQUE LOS QUE SE QUEDEN EN LA SUPERFICIE... ¡MORIRÁN!

• Amarillo
Son los que saltan más alto de todos, y conducen mejor la electricidad.

• Morados
Tienen pelo y son muy fuertes y valientes... pero también lentos.

• Blanco
Con sus ojos rojos, ve objetos enterrados. Es inmune al veneno.





... y fue un gran éxito. Prensa y jugadores quedaron encantados con su combinación de elementos de puzles, acción y estrategia en tiempo real. Puzles, porque hay que emplear a los pikmin en el entorno para abrir puentes y caminos nuevos; acción, en el ataque indirecto a los enemigos usando los pikmin; y la estrategia, porque hay que calcular qué pikmin usamos en cada momento (cada uno tiene unas habilidades y puntos débiles propios) y cómo se puede ahorrar el mayor tiempo posible. Pero **Miyamoto quería que el jugador disfrutase más del planeta**, así que para PIKMIN 2 se eliminó esa presión del calendario. El segundo juego comienza con el regreso de Olimar a su planeta para descubrir que su empresa está al borde de la quiebra. La solución estuvo, una vez más, en el planeta PNF-404, así que voló de nuevo, pero acompañado esta vez de su ayudante Luis, personaje con el que alternamos el control. En aquella ocasión, el juego se centró más en la exploración, con unas cuevas en las que no avanzaba el día. En estas mazmorras fue donde aparecieron dos nuevos tipos de pikmin: los morados y los blancos. Además, este título introdujo el multijugador competitivo en la saga.

En busca de comida

Wii sólo tuvo la reedición de los dos primeros juegos con el sello New Play Control, y el siguiente título no llegó hasta 2013, ya en Wii U. En esta ocasión, los visitantes al planeta de los pikmin provienen de Koppai, un mundo que se ha quedado sin alimento y necesita semillas nuevas para salvarse. Los encargados de lograrlo son el capitán Charlie, la botánica Britanny y el joven Alph, pero su nave, la S.S. Drake, aterriza mal (cómo no) y cada uno cae en una zona. Así puestos, además de ir recogiendo todas las frutas, los personajes deben encontrarse entre sí. Como novedad principal, cada uno de ellos pudo **lanzar no sólo a los pikmin, sino también a sus propios compañeros**, y así alcanzar zonas más altas. Un recurso extra que dio mucho juego para los puzles. Aparecieron además otros dos tipos de pikmin: los pétreos y los voladores, tan especiales que animaban a revisitar ciertas áreas cuando el juego estaba avanzado. Fue un título con la clásica opción Off-TV, pero molaba más jugar en la tele con el mapa

Aparición en otras series

Los pequeños seres son la fuerza de ataque de Olimar en Pikmin & Olimar, un personaje inicial en Super Smash Bros. Brawl (2008, Wii) y en Super Smash Bros. para Wii U / 3DS (2013). También protagonizan Pikmin Adventure, uno de los juegos de Nintendo Land.



UN ARMA En Wii, Olimar lanzaba Pikmin de seis colores, pero en Wii U y 3DS son de tres: rojos, azules o amarillos.

• Alado
Transporta objetos volando. Es el más pequeño y débil.

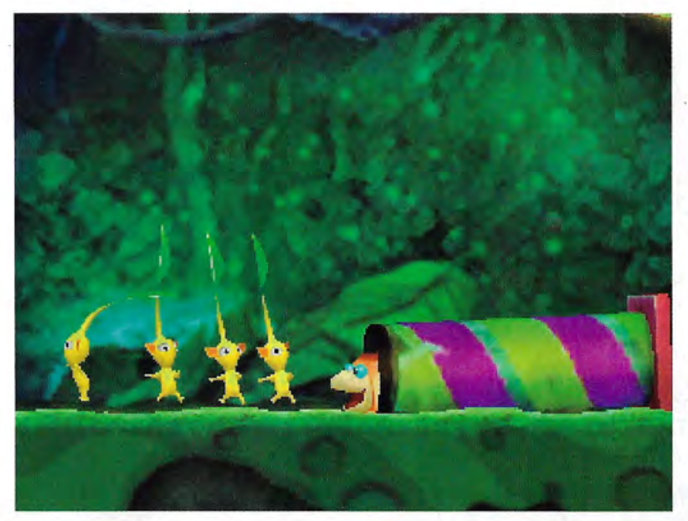
• Luis
Aprendiz del capitán Olimar, que le acompaña en su segunda aventura.

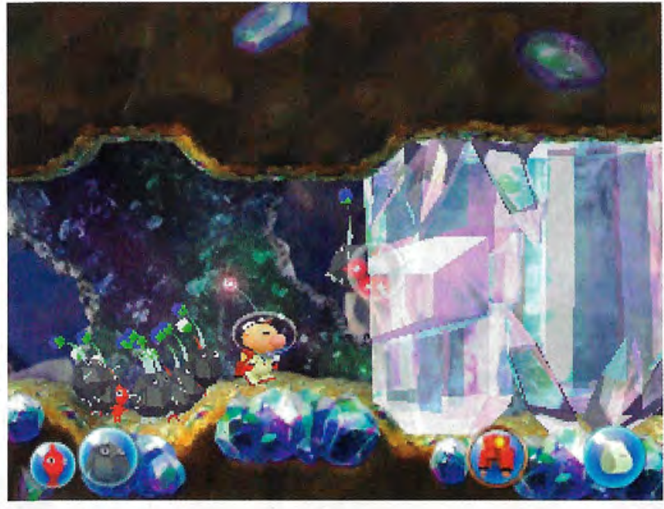


• Presidente
Dirige Hocotate S.L., la empresa en la que trabaja el capitán Olimar.









de la zona en la pantalla del Wii U Gamepad. También innovó con más opciones multijugador.

Salto al bolsillo

El siguiente juego de la serie, que saldrá a la venta para la familia de consolas 3DS en unas semanas, no lo ha desarrollado Nintendo, sino Arzest, creadores de Yoshi's New Island. Esta vez **la jugabilidad se centrará en la acción**, y deberemos pensar rápido qué hacer. El protagonista volverá a ser Olimar quien (¡oh, sorpresa!) se estrellará accidentalmente. En esta ocasión, el juego será de desarrollo lateral, pero ocupando a menudo las dos pantallas de la portátil a la vez. Puede que los pikmin no tengan la popularidad de otras sagas del gran Miyamoto (Zelda, Mario, Star Fox...), pero, una vez que has jugado con ellos, **es difícil no dejarse atrapar por su encanto**.



+info

Hajime Wakai ha trabajado en The Legend of Zelda, Star Fox y en Pikmin, en la que ha compuesto la banda sonora y... ¡hasta ha puesto la voz a los pikmin!

EN PIKMIN 3, LOS VISITANTES VINIERON DE KOPPAI, UN MUNDO QUE SE QUEDÓ SIN ALIMENTO, Y NECESITABA SEMILLAS NUEVAS

Protagonistas de tres cortos

En 2014, Nintendo estrenó en el Tokyo International Film Festival tres cortos animados. Fueron dirigidos y guionizados por Miyamoto y en ellos se mostró el día a día de los protagonistas. Pikmin Short Movies 3D está aún disponible en la eShop de 3DS por 4,99 euros.



ZUMO A MEDIANOCHE Los pikmin ven a Olimar preparando un zumo rojo.





TESORO EMBOTELLADO Pikmin rojo intenta sacar una canica de una botella.

UN DÍA DURO Olimar debe arreglar una excavadora. ¡Sabe de todo!

• Olimar
Los pikmin le ayudan primero a arreglar su nave... y luego a ganar dinero.

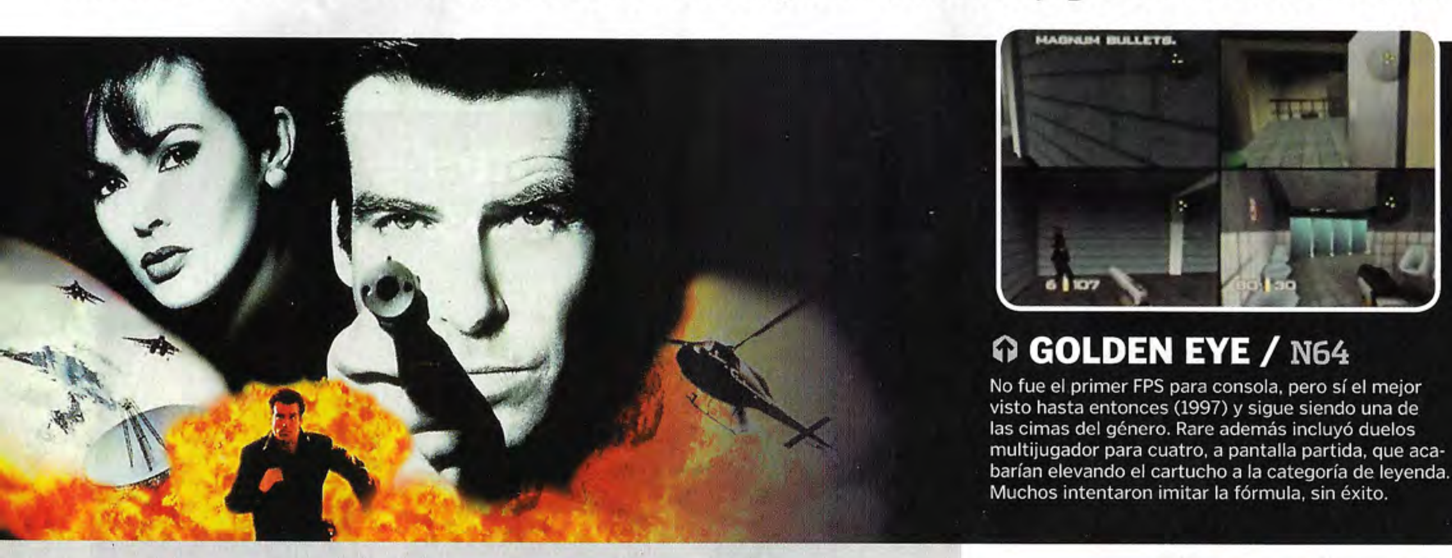


• Charlie, Alph y Britanny
Vienen de Koppai a buscar comida en el planeta PNF-404.



10 juegos con los que nos "picamos" con amigos y parientes

¿Preparado para enfrentarte con tus amigos a través de Nintendo Switch Online? Recordamos diez clásicos que llevaron la competitividad multijugador a cotas delirantes.

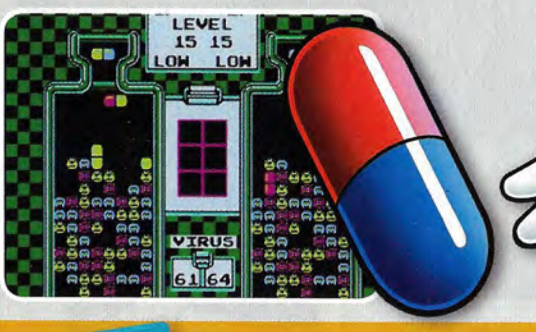


GOLDEN EYE / N64

No fue el primer FPS para consola, pero sí el mejor visto hasta entonces (1997) y sigue siendo una de las cimas del género. Rare además incluyó duelos multijugador para cuatro, a pantalla partida, que acabarían elevando el cartucho a la categoría de leyenda. Muchos intentaron imitar la fórmula, sin éxito.

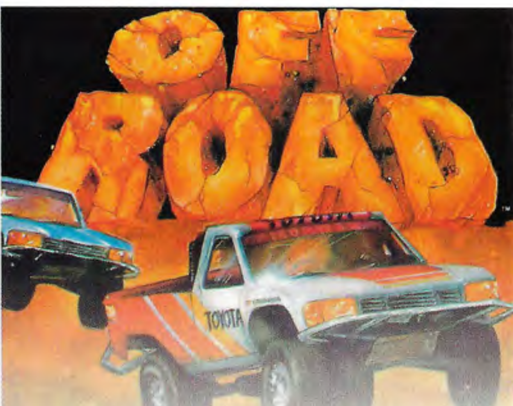
DR. MARIO / NES

Cuando se lanzó en 1990 muchos quisieron ver en este puzle un desesperado intento de Nintendo por explotar el filón de Tetris, pero bastaban dos simples partidas con Dr. Mario para comprender la grandeza que encerraba este clásico producido por Gunpei Yokoi. Desempolva la NES, llama a un amigo y prepárate para jugar durante horas, mientras compites por limpiar la pantalla de simpáticos bacilos.



IRONMAN STEWART'S SUPER OFF ROAD / NES

Otra muestra del talento de Rare, esta vez adaptando a NES la popular recreativa de Leland Corporation. Pocos cartuchos han aprovechado mejor el periférico NES Four Score, que permitía acoplar cuatro mandos a la consola de 8 bits de Nintendo. Pistas repletas de obstáculos, piques, maniobras sucias, intentos desesperados por conseguir "nitros"... un auténtico desmadre.





SPLATOON / Wii U

Nintendo sorprendió a todos subiéndose al carro de los shooters competitivos, con una nueva y deslumbrante IP que nos tuvo meses pintando escenarios. La secuela se convirtió en una de las puntas de lanza de Switch, y sospechamos que no será la última vez que veamos a los Inklings...







SUPER BOMBERMAN / SNES

Uno de los primeros juegos en explotar a conciencia los piques multijugador. Aunque los "bomberos" de Hudson Soft visitaron incontables veces los sistemas Nintendo, nuestro favorito siempre será la primera entrega de SNES, ya que propició el lanzamiento, de manos de la propia Hudson Soft, del inolvidable Super Multitap. Este gadget, que permitía conectar hasta cinco mandos a la SNES, acabaría siendo explotado por otras compañías, hasta el punto de ser compatible con 54 cartuchos distintos.





MARIO KART DS / DS

El rey absoluto de los piques al volante, nació como un prototipo multijugador de F-Zero. Nintendo decidió cambiar los bólidos futuristas por el universo Mario y karts... y el resto es historia. Ítems desternillantes, derrapes, circuitos repletos de trampas... Elegir una entrega sobre las demás ha sido un dolor, pero al final nos hemos decantado por el de DS. ¿Cuál habríais elegido vosotros?

MARIO PARTY 7 GAMECUBE

El Party Game por excelencia cuenta ya con 15 entregas distintas, desde que viera la luz por primera vez en N64, allá por 1998 (1999 en Europa). De nuevo ha sido difícil elegir una entrega sobre las demás, pero nos hemos decantado por su última encarnación para GameCube en la que, además de utilizar el micrófono introducido en Mario Party 6, permitía partidas para ocho jugadores. Una saga capaz de reunir frente al TV a padres e hijos, pandas de amigotes...







INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER / SNES

Mucho años antes del duelo entre PES y FIFA existió otro simulador de futbol con el que pasamos meses enteros "picándonos" con amigos y vecinos. Los futbolistas de International Super Star Soccer no tenían los nombres oficiales y el cartucho de Konami solo incluía selecciones, pero en aquella época nos daba igual, porque el juego tenía unos gráficos maravillosos y, lo más importante, era divertidísimo.

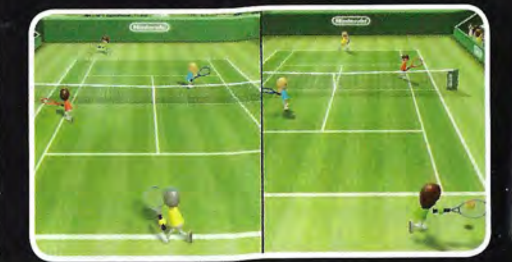


TETRIS / GAME BOY

Este mítico cartucho fue el caballo de Troya con el que Nintendo convirtió la Game Boy en un éxito entre los adultos. Vendió más de 30 millones de unidades y demostró las posibilidades de diversión que ofrecía el cable Ga me Link (incluido con la consola) a través del modo para dos jugadores. Jugar al Tetris contra un amigo puso a prueba nuestros nervios, y la vida de las pilas, mientras luchábamos con completar líneas y hacer la puñeta al rival.

Wii SPORTS / Wii

Este compendio de pruebas deportivas se incluyó de salida con la Wii para demostrar todo lo que se podía hacer con los sensores de movimiento del Wiimote y el Nunchuk. Una vez más, la jugada de Nintendo fue perfecta: no solo le vendieron la consola a los adultos, que se picaron como niños frente al TV, sino que colocaron... ¡más de 82 millones de copias! Impresionante.





Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor hará el resto.

Diego Ventura

¡Hola nintenderos! Tengo una pregunta: ya que recientemente ha salido The Legend Of Zelda Breath Of The Wild, me gustaría saber una cosa: ¿Habrá posibilidades de que lo vuelvan a sacar en Nintendo 3DS u otras? Saludos.



A Link Between Worlds es el Zelda exclusivo de 3DS, y se nota en todo.

Nuestra longeva portátil sigue en plena forma y, como se acaba de demostrar en el E3 de Los Ángeles, le quedan aún muchos juegos con los que sorprendernos... pero difícilmente serán nuevas reediciones de Zelda. Ten en cuenta que han salido dos increíbles remakes de N64, el divertido Triforce Heroes, y su gran exclusivo: A Link Between Worlds. Por si fuera poco, también están los de la Consola Virtual. La joya de Switch y Wii U, además, es demasiado enorme para meterla en 3DS. ¿Saldrá en algún momento para otra consola? Pues la experiencia nos dice que podrá ocurrir, pero a día de hoy ya hay dos consolas diferentes para disfrutar este juegazo.



Rubén

¿Veríais viable un Splatoon 3DS Version? Y si es así, ¿para cuándo? Estoy pensando en cogerme un buen juego de Mario en 3DS, ¿me recomendáis Super Mario Maker o Mario Kart 7? Muchos me han dicho el Maker pero sigo sin decidirme, así que quiero vuestra opinión.

Pues es que son muy diferentes, Rubén. Uno es toda una súper colección de niveles 2D de Mario, y el otro es diversión pura sobre ruedas. Si te gusta el rollo de diseñar tus fases, pues está claro, pero como juego, Mario Kart 7 está un escalón por encima. Además, fue una edición revolucionaria, el gran juego que levantó las ventas de 3DS hasta hacer de ella el súper éxito que es hoy. Por cierto, ¿Super Mario 3D Land no lo contemplas? Es una joya. Sobre Splatoon, no lo esperes en 3DS... ¡pero ya mismo sale en Switch!

EL TEMA DEL MES

Lucha... y Dragon Ball

El género de la lucha está de moda, eso está claro. Tenéis los ACA NEOGEO, el Ultra Street Fighter II, acaba de salir el revolucionario ARMS... ¡y no dejáis de preguntar por más y más! El rey de vuestro interés es, como no, Dragon Ball. Pues hay grandes y buenas novedades. La primera es que saldrá este mismo otoño, y la segunda son los modos. Desde Bandai Namco no se han conformado con pasar el juego a Switch, sino que están incluyendo muchas novedades. Entre ellas, nada menos que **control por movimientos**. ¿Recordáis el increíble Budokai Tenkaichi 3 de Wii? ¡Con los Joy-Con debería funcionar incluso mejor! Por otra parte, además de poderlo jugar como, donde y cuando queramos, tendrá conexión local para hasta 6 consolas a la vez... ¡y con modo cooperativo! Además, como era de esperar, dos jugadores podrán enfrentarse en una misma Switch con un Joy-Con cada uno. De aquí a que llegue aún esperamos más noticias y novedades. Os informaremos puntualmente. Entretanto... ¡kame hame ha!



Xenoverse 2 llegará a finales de año cargado de personajes, modos, y un multijugador completísimo con cooperativo.

Divad Sevilla

Ya se ha confirmado FIFA 18 para Switch pero... ¿Habrá alguna entrega de juegos de baloncesto? ¿Y de otros deportes?



NBA 2K18 saldrá para Switch pero no se muestra desde la presentación

LA PREGUNTA DEL MES

Vicente Alejandro Castro

Hola, revista Nintendo. Si hubiese un Pokémon en Switch (como tanto se rumoreó), ¿cómo creéis que sería la estética del juego? A mí me gustaría que fuese un mundo libre (como en Zelda Breath of the Wild), pasando por todas las regiones, y con combates Pokémon 3D como los de Pókken Tournament, en los que controles tus propios Pokémon, pero, ¿cómo os gustaría a vosotros? Un saludo de uno de vuestros mayores fans desde Galicia.

Pues por fin podemos deciros que... isí que habrá Pokémon en Switch! El propio Tsunekazu Ishihara lo confirmó en el Spotlight del E3. Además, será un auténtico bombazo, porque no se tratará de un spin-off, sino de **un RPG de Pokémon en toda regla**. Aún no hay muchos datos disponibles, y falta para que salga a la venta, pero está claro que hablamos de algo muy grande. Esto si hablamos de la saga clásica, porque si lo hacemos sobre juegos de lucha... iestá a punto de llegar! El 22 de septiembre tendremos Pókken Tournament DX en Switch, una versión mejorada del que disfrutamos en Wii U, con Decidueye como personaje nuevo, y todas las ventajas de jugar en Switch. Todo parece indicar que Pokémon y Switch va a llevarse más que bien por mucho tiempo.



Además de con los Pokémon de la edición de Wii U, esta versión DX vendrá con todos los de la recreativa más Decidueye.



Uno de los momentazos del E3 fue cuando Tsunekazu Ishihara confirmó que hay en desarrollo un Pokémon RPG para Switch.

Aún no sabe mucho de él, pero NBA 2K18 va a salir para Switch, y ya está a la venta el NBA Playgrounds. Con respecto a otros deportes (descartando las carreras arcade) aún hay poca cosa anunciada.

Sergio Cuadra

Al igual que muchos usuarios, estoy esperando noticias sobre la consola virtual en Switch, ¿Se sabe ya algo al respecto? Por ejemplo, cuándo llegará y si las compras quedarán vinculadas a nuestra cuenta, o sólo a la consola. ¡Gracias!



El gran clásico de NES llegará de regalo a los suscriptores del online.

Está confirmado que llegará y que, para los suscriptores del servicio online, habrá títulos gratis todos los meses. Estos juegos nos los quedaremos mientras estemos suscritos, y empezarán siendo Super Mario Bros. 3, Ballon Fight y Dr. Mario. Irán vinculados a la cuenta, pero tendrás que desactivar tu eShop de una consola antes de usarlos en otra.

Álvaro García

¡Buenas! Tengo una duda a cerca de remakes de Zelda en Nintendo Switch. ¿Sabéis algo de si habrá alguno de Skyward Sword, o Wind Waker, o incluso de Twiligth Princess? ¡Un saludo!

A corto plazo, los esfuerzos siguen centrados en los DLC



Twilight Princess llegó a Wii U con gráficos HD y varias novedades.

de Breath of the Wild, de los que cada vez sabemos más. Sacar remakes o versiones para una posible consola virtual no está descartado, pero ya tienes las ediciones HD de dos de los que pides (y la original del otro) en Wii U.

Alejandro Ortiz

¿Veremos Luigi's Mansion 3 o amiibos basados en Luigi's Mansion? Gracias por adelantado.



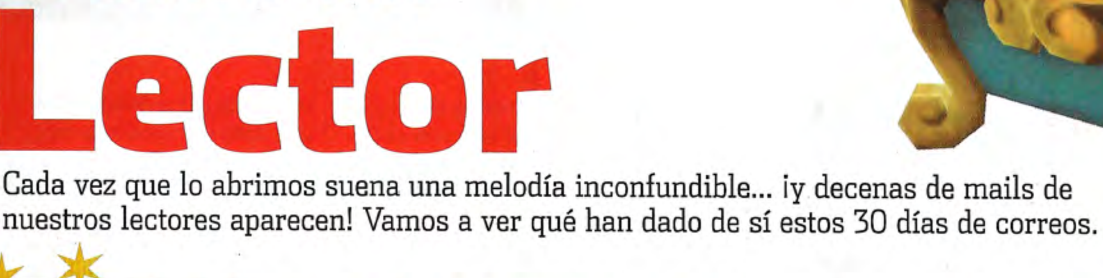
En su día no fue tan querido, porque pareció un compañero no tan perfecto para la salida a la venta de Gamecube, pero en los últimos años ha cogido peso. De hecho, su minijuego de Nintendo Land es lo mejor del título. Por esto es bastante probable que la saga siga, y esperamos que lo haga en Switch.

¡PARTICIP@!

Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com





El cofre del Lector

Cada vez que lo abrimos suena una melodía inconfundible... ¡y decenas de mails de nuestros lectores aparecen! Vamos a ver qué han dado de sí estos 30 días de correos.

ToP 10 NINTENDO 3DS

La consola de más éxito lleva tal lista de juegazos a sus espaldas, que cualquier lista deja demasiadas joyas sin presencia. Y, sin embargo, los puestos han estado bien claros. Adoráis la saga Pokémon (¡cómo no hacerlo!), y los Yo-kai os han atrapado tremendamente rápido. Además, no se os puede acusar de faltos de memoria, ya que hay mucho clásico.



1. Pokémon Sol y Pokémon Luna
2. Super Smash Bros. for 3DS
3. Pokemon X y Pokémon Y
4. YO-KAI WATCH 2
5. Mario Kart 7
6. Super Mario 3D Land
7. Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa
8. Animal Crossing: New Leaf
9. The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
10. Tomodachi Life



Super Smash Bros. es, como el mes pasado en Wii U, el juego del que más "votantes" se acuerdan. Está claro que esta saga de lucha es vuestra preferida.

Todo el mundo está apostando por una hipotética Nintendo Classic Mini: SNES, así que... ¿qué mejor que dar vuestra opinión sobre los juegos que debería incluir?
El próximo mes... ¡Top10 de Super Nintendo!
revistanintendo@gmail.com

GRACIAS POR SEGUIRNOS



Vuestras muestras de cariño son fantásticas y, mes tras mes, nos dais un champiñón de vida extra para seguir siempre trabajando duro. Leemos siempre todos vuestros mails y, aunque es imposible poderlos sacar siempre aquí o en el consultorio, podéis estar seguros de que os tenemos en cuenta. ¡Gracias!

LA FAN DEL MES





¡No hay edad para ser nintendera! El mes pasado os traíamos a una bisabuela, y este mes es la encantadora Camila Bernal, de tres añitos, la que no se separa de la revista, la que se lanza al Mario Run, y la que juega con... ¡una Game Boy!

GANADORES DEL CONCURSO DE LA EDICIÓN COLECCIONISTA DE THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Ésta es la lista completa de los ganadores del concurso. Ellos ya tienen la Espada Maestra decorando sus casas... y a todos sus amigos envidiándoles.

- Ángela López
- José Manuel Madorrán
- Fco. Javier Suárez Lázaro
- Sergio Bienzobas Cuenca
- Moisés Herreros
- Pedro Santos
- Esther Vidal
- María Martí Azara
- Javier Cendán Sánchez
- Raquel Gutiérrez



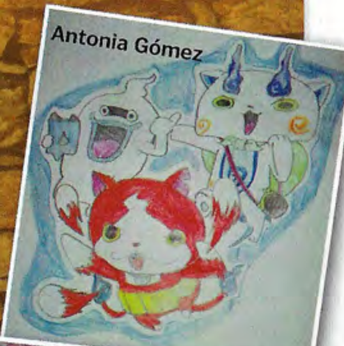
El MURAL del castillo

Un mes más, Zelda gana por goleada en envíos, pero también tenemos dibujos de YO-KAI WATCH, Sonic, Pokémon... ¡y empieza la moda de ARMS! Día tras día, llenáis de arte nuestro bonito mural.



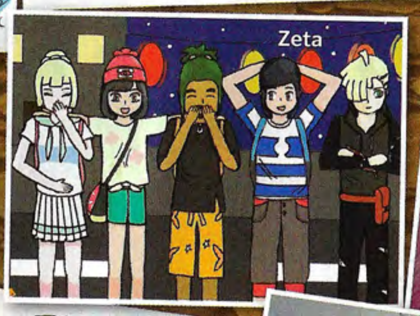
























LA IMAGEN DEL MES

Las dos sagas más conocidas de la historia de los videojuegos se enfrentan entre sí para ver quién es mejor. ¿Y vosotros con quién vais?



¡¡¡SEGUID ASÍ!!!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com

LOS MEJORES TRUCOS PARA ARMS

¡Bienvenidos al práctico de ARMS, donde nuestros puños hablarán por nosotros! Sigue todos nuestros consejos porque... ¡Vamos a por el cinturón de campeón!

CONSEJOS



Colores alternativos

Cada luchador cuenta con 4. Para seleccionarlos hay que pulsar el stick izquierdo e inclinarlo hacia cualquier dirección antes de pulsar A. Según la dirección elegida, veremos un color u otro.



Durante los combates por equipos...

Podremos golpear a nuestro compañero y quitarle salud si nos descuidamos, así que... ¡no lancéis los puños a lo loco! Mirad bien dónde apuntáis. Trabajar juntos sin entorpeceros será la clave de la victoria.



En EL MODO BALONCESTO...

Utilizar el ataque especial es crucial ya que, si logramos golpear a nuestro rival, se encestará automáticamente. Además, esté donde esté nos dará 3 puntos. Esto le da sentido a buscar golpes además de agarres.

- 21 años
- 1,79 m.
- 68 Kg.

NINJARA

Peso Medio Velocidad Alta Ataque Medio

Gracias a su gran agilidad, puede controlarse de forma tanto ofensiva como defensiva. Con él, podemos acorralar al rival a base de ataques rápidos, pero también ir "esfumándonos" de un lado a otro para agarrarlo por sorpresa.

• Puños predeterminados Chakram, Vigilante y Kunai.

• Recomendaciones Chakram y Vigilante. El Chakram, con atributo de destello, desactiva los puños del enemigo un instante, por lo que es ideal para distraerle... y atacar entonces con el Vigilante al costado.

EL REY DEL CAMUFLAJE

Ninjara posee una habilidad especial que le permite teletransportarse al esquivar un ataque y así contraatacar. También puede desaparecer un instante al deslizarse en el aire. Esto provoca que, al enfrentarnos a un jugador que domine a este personaje, sea muy difícil acertarle con los golpes. ¡Desespera!



Dominar a Ninjara no es fácil, pero una vez nos acostumbremos al personaje, veremos un sinfín de estrategias con las que utilizar esquives y contraataques.

- Robot K-9000
- 1,89 m.
- 120 Kg.

BYTE & BARQ

Peso Medio Velocidad Media Ataque Alta

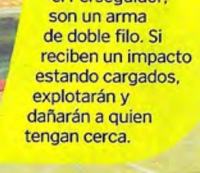
Enfrentarse a este dúo robótico supone estar atento a Barq, al que es recomendable neutralizar cuanto antes, sin dejar de prestar atención a Byte. Si por el contrario manejamos nosotros al personaje, debemos aprovechar para que Barq distraiga al enemigo y después emboscarle.

• Puños predeterminados Perseguidor, Petardo y Destructor.

• Recomendaciones Perseguidor y Petardo. El perseguidor es teledirigido, lo que nos deja margen para centrarnos en el otro puño. El petardo, de atributo fuego, al estar cargado puede quemar al rival.

LOS POLICÍAS ROBOTIZADOS

Byte & Barq tienen muchas particularidades. Nuestro perrito se mueve de manera independiente atacando a nuestro rival y, además, nos sirve de trampolín para poder saltar aún más alto. Esto no sólo nos es útil para esquivar golpes, sino que nos da cierta ventaja táctica al poder atacar desde las alturas.



Los puños que explotan, como el Perseguidor, son un arma de doble filo. Si reciben un impacto estando cargados, explotarán y dañarán a quien tengan cerca.

• 20 años
• 1,89 m.
• 76 Kg.

SPRING MAN

Peso Bajo **Velocidad** Medio **Ataque** Medio

Estamos ante el luchador más equilibrado del elenco y el ideal para empezar a jugar, ya que tiene ciertos automatismos muy prácticos.

• Puños predeterminados Tostador, Bumerán y Tridente.

• Recomendaciones Tostador y Bumerán. El Tostador, de atributo de fuego, quema a los rivales, y el Bumerán, de viento, lanza torbellinos que pueden dejar al rival a nuestra merced. Cuando tiene los puños cargados se vuelve muy difícil de esquivar y hasta de golpear, por lo que la mejor opción es acabar con él a base de agarres.

Gracias a su habilidad especial, Spring Man se vuelve en un rival temible cuando su salud está baja, pudiendo dar la vuelta al combate. ¡No os confiéis!

EL SALTARÍN

La habilidad especial de Spring Man le permite mantener sus puños cargados cuando le queda poca salud. Por ello, es particularmente recomendable en él usar puños con algún atributo. Además, este luchador emite una onda expansiva capaz de frenar golpes cuando está así.

LA REINA DEL FIDEO FRITO

Al deslizarse en el aire, o hacia atrás en tierra, Min Min da una patada capaz de frenar golpes y agarres. Por otra parte, cuando agarra al rival, el brazo del puño Dragón cambia de forma, haciéndolo más fuerte.

• 18 años
• 1,67 m.
• - Kg.

MIN MIN

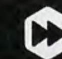
Peso Bajo **Velocidad** Alta **Ataque** Medio

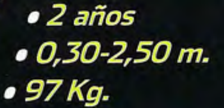
Min Min lo tiene todo: es ágil, su habilidad especial es muy útil, y sus puños predeterminados son muy diferentes entre sí, dando lugar a diferentes estrategias.

• Puños predeterminados Dragón, Megavatio e Igniokram.

• Recomendaciones Megavatio y Dragón. El Megavatio, de atributo eléctrico, es un puño pesado, capaz de frenar golpes y agarres sin detenerse. Además, si consigue impactar cargado, paralizaremos al rival. El Dragón, de atributo fuego, lanza un gran rayo que puede ir dirigiendo al rival hacia nuestro siguiente ataque.

Min Min es el único personaje ligero que cuenta con un puño pesado, que es Megavatio. Esto da lugar a muchas estrategias altamente ofensivas.





• 2 años
• 0,30-2,50 m.
• 97 Kg.

HELIX

Peso Medio *Velocidad* Baja *Ataque* Medio

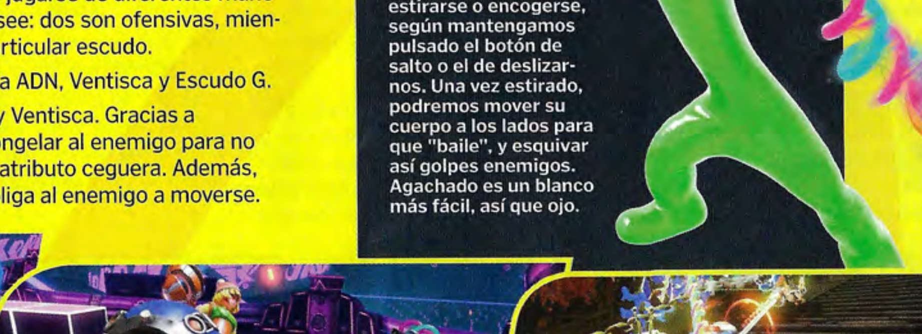
Este experimento científico es algo lento, pero compensa esa carencia gracias a su elasticidad. Helix puede jugarse de diferentes maneras gracias a las armas iniciales que posee: dos son ofensivas, mientras una tercera es, básicamente, un particular escudo.

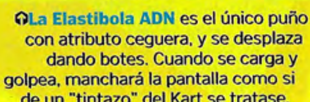
• Puños predeterminados Elastibola ADN, Ventisca y Escudo G.

• Recomendaciones Elastibola ADN y Ventisca. Gracias a Ventisca, de atributo hielo, podemos congelar al enemigo para no fallar el golpe con la Elastibola ADN, de atributo ceguera. Además, Ventisca ataca con rayo láser, lo que obliga al enemigo a moverse.

EL EXPERIMENTO GENÉTICO

Helix es el personaje más curioso del juego. Su habilidad consiste en estirarse o encogerse, según mantengamos pulsado el botón de salto o el de deslizarnos. Una vez estirado, podremos mover su cuerpo a los lados para que "baile", y esquivar así golpes enemigos. Agachado es un blanco más fácil, así que ojo.







La Elastibola ADN es el único puño con atributo ceguera, y se desplaza dando botes. Cuando se carga y golpea, manchará la pantalla como si de un "tintazo" del Kart se tratase.



• 17 años
• 1,69 m.
• - Kg.

RIBBON GIRL

Peso Muy Bajo *Velocidad* Alta *Ataque* Bajo

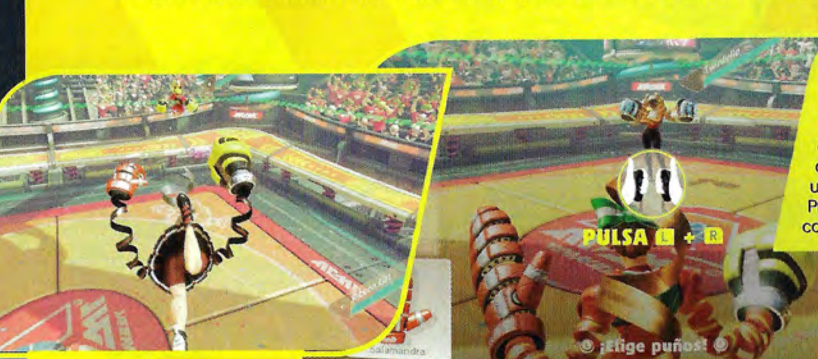
La acción pasa a las alturas. Con ella podemos prácticamente volar mientras repartimos golpes a nuestros rivales. La clave está en no dejar de movernos.

• Puños predeterminados Fulminador, Serpentina y Salamandra.

• Recomendaciones Fulminador y Salamandra. El Fulminador, de atributo eléctrico, es un puño que paraliza al estar cargado. Salamandra, de atributo fuego, ataca como si fuese un látigo. Distrae al rival con Salamandra, para emboscar con el Fulminador, o paralízale para no fallar el siguiente golpe.

LA ESTRELLA DEL POP AÉREA

La habilidad especial de Ribbon Girl le permite encadenar varios saltos seguidos. Al mantenerse en el aire constantemente, es más fácil evitar golpes, enlazando deslizamientos y saltos. Prueba a saltar, deslizarte, saltar, deslizarte y hacer un agarre. Tu rival no sabrá lo que le habrá ocurrido.



Los tres puños de Ribbon Girl tienen atributos diferentes, así que nos ofrece una buena variedad de opciones, según desarrollemos uno u otro estilo. Prueba todas las combinaciones.



- 26 años
- 1,80 m.
- 63 Kg.

TWINTELLE

Peso Medio **Velocidad** Medio **Ataque** Medio

Nos encontramos ante un personaje bastante técnico. Saber cuándo debemos usar su habilidad especial es crucial y, de forma similar a lo que ocurre con Helix, en función del uso que le demos al Parasol (actúa como un escudo) podremos optar por estrategias ofensivas o defensivas.

• Puños predeterminados Congelador, Parasol y Roc.

• Recomendaciones Congelador y Roc. El Roc, de atributo eléctrico, es un pájaro que se dispara... y luego vuela siguiendo la trayectoria del puño. El Congelador, de atributo hielo, también paraliza, por lo que podremos inmovilizar al rival una y otra vez, dándonos mucho margen para golpearle con uno u otro puño. Elegir el parasol hace variar mucho la estrategia.

El Parasol de Twintelle se abre cuando saltamos y nos permite caer despacio. Además, sirve como atípico escudo cuando lanzamos un puñetazo.

LA DIVA DEL CINE

La habilidad especial de Twintelle nos permite ralentizar los golpes que nos lancen los rivales. Se ejecuta al mantener pulsado el botón de deslizamiento. Recordad que los pone en cámara lenta, ¡no los frena! Hay que pensar con rapidez qué hacer mientras gozamos de esos segundos de ventaja.

¡ESTA CHICA ES UNA MÁQUINA!

La habilidad especial de Mechanica le permite planear si se desliza mientras salta. Además, su armadura absorbe los golpes normales. Es, sin duda, un rival duro de pelar, pero tanto en el suelo como en el aire, su tamaño hace que sea bastante fácil atraparla con un agarre.

- 15 años
- 2,34 m. / 1,58 m.
- 545 Kg. / 45 Kg.

MECHANICA

Peso Alto **Velocidad** Media **Ataque** Alto

A pesar de su peso, la tecnología de su armadura también la hace ser muy versátil. Su armas hacen mucho daño y son claramente ofensivas.

• Puños predeterminados Revólver, Martillo y Rastreador

• Recomendaciones Revólver y Rastreador. El Revólver es de atributo eléctrico y nos permite paralizar al rival dejándole indefenso. Ahí golpeamos con el potente Rastreador, cuyo atributo explosión lo hace ser un arma bastante peligrosa... ¡incluso para nosotros! La onda expansiva nos puede dañar.

Gracias al Revolver, uno de los puños característicos de Mechanica, podremos atacar tres veces seguidas al enemigo. Algún golpe acertará, es estadística...

- 19 años
- 1,83 m.
- 77 Kg.

KID COBRA

Peso Medio Velocidad Baja Ataque Alta

Este reptil es algo más lento que los demás, pero sus contraataques son muy rápidos. Es mejor esperar al rival para decidir los puños.

• Puños predeterminados Víbora, Hidra Vertical y Friorán.

• Recomendaciones Víbora y Friorán. La Víbora es de atributo viento, y su ataque a modo de látigo combina a la perfección con los torbellinos que lanza. Gracias al Friorán, de atributo hielo, podremos congelar al rival y golpearle con todas nuestras fuerzas. Intentad utilizar los torbellinos de Víbora para arrinconar a los enemigos... antes de rematarlos con el Friorán. Al ser bumerán, si falla, ¡puede acertar al volver!

LA SERPIENTE VELOZ

La habilidad especial de Kid Cobra le permite deslizarse rápido, pero sólo si tiene los puños cargados. Lo que sí hace siempre con mucha velocidad es saltar. Por lo tanto, ésta es su mejor forma de esquivar ataques. Esto es un cambio de chip, ya que, con el resto, nos la pasamos dándole al L.

La Hidra Vertical de Kid Cobra es muy útil contra los personajes que hacen su juego en el aire, como es el caso de Ribbon Girl. Para evitarla, no dejéis de deslizaros en el aire.

- Muchos años...
- 2,31 m.
- 167 Kg.

MASTER MUMMY

Peso Alto Velocidad Baja Ataque Alto

Siempre hay algún luchador lento, grande... una auténtica bestia. Es el caso de Master Mummy, un monstruo altamente ofensivo, pero con un factor curativo que da también pie a estrategias defensivas. En las distancias cortas es demoledor.

• Puños predeterminados Megatón, Univólver y Fénix.

• Recomendaciones Megatón y Univólver. El Univólver, de atributo fuego, dispara 3 proyectiles que quemarán a nuestro rival. Por otro lado, el Megatón, pese a carecer de atributo, arrasa con todo a su paso, por lo que es muy útil a la vez como ataque y como defensa. ¡Luego lanzamos el Univólver como emboscada letal!

EL TERROR VENDADO

La habilidad especial de Master Mummy le permite recuperar salud poco a poco mientras usa su escudo... que no deja de ser un momento ideal para agarrarle. Su brutal corpulencia hace que pueda avanzar y golpear... ¡sin inmutarse ante los ataques! Los normales, eso sí. Un buen especial le hará "pupa".



Master Mummy es el personaje más pesado del juego y también el que golpea más fuerte. No te dejes engañar por sus movimientos lentos, como bajes la guardia te puede destrozar rápido.

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

¡Llegó vuestra hora! Tras un par de meses desvelando nuestros momentos curiosos por Hyrule, ha llegado vuestro turno de contarnos qué os habéis encontrado explorando.

¡Queremos más! Lugares, animales, rivales, conversaciones inesperadas, premios...
Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además ganar un amiibo, enviadnos captura y texto a revistanintendo@gmail.com, o publicadlas en Twitter con el hashtag #RevistaOficialNintendo o #CuriosidadesZelda.
¡Esperamos vuestras vivencias por Hyrule!

GANADOR

ALBERTO HILARIO SERRANO

En la región de Hebra hay un juego que consiste en **jugar a los bolos con una bola de nieve**. En fin, jugando un día a este juego no conseguía muchas rupias, entonces (a modo de ira) intenté golpear al personaje con el que tienes que hablar para jugar a dicho juego; y descubrí que **si golpeabas al personaje en cierta posición** (como se muestra en la primera imagen) se puede conseguir un pleno y ganar **300 rupias**, como se muestra en las imágenes.



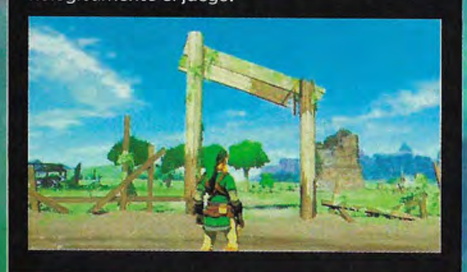






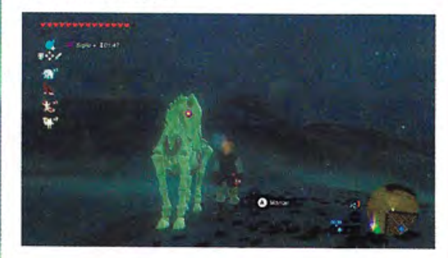
Agus MGF

En el centro de Hyrule se pueden encontrar unas ruinas exactamente iguales al **rancho LonLon de Ocarina of Time**... pero en ruinas. Lo que nos ayuda a entender dónde se sitúa cronológicamente el juego.



Areza Masa

En ciertos lugares hay enemigos que están montados sobre caballos especiales. Si derrotas a estos enemigos, puedes **conseguir uno de estos caballos**, ¡pero cuidado! Desaparecen cuando amanece.



Manuela Iglesias

El **hada Malanya** puede revivir a los caballos. Otra función de su fuente es la de guardar caballos muertos. Si no sabes cuál elegir, al morir los caballos quedan registrados en la fuente y obtendrás un sitio dónde almacenarlos.





Juan, el lector más curioso

El rupinejo es una especie de conejo con cuernos, que, si le disparas una flecha, te dará una sorpresa muy grande: ¡Rupias!



Si un oso viene a atacarte, no lo dudes, y súbete a él para ver si puedes domarle. Eso sí, no podrás meterle en una posta...



Los kologs son una especie repartida por todo Hyrule. Si encuentras uno, te dará una semilla kolog, y si reúnes 900... una sorpresa muy grande.



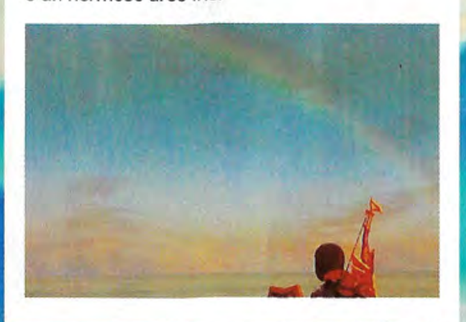
Rafael Martí

Si se te ha roto el escudo hyliano y no sabes qué hacer, no te preocupes. Si vas a la **Ciudad Secreta de Arkadia**, podrás encontrar a un vendedor que te lo podrá vender. Pero claro, el precio es otra historia...



Raquel Cernadas

En el juego de Zelda se pueden ver varios **fenómenos meteorológicos**, como la aurora boreal... o un hermoso arco iris.



Manu De La O Pérez

Creo que mi caballo necesita más pienso... Sorprendente qué animales te encuentras explorando por el reino.



Francisco Borges

Las bombas son letales y seguro que más de una vez te ayudan a superar algún combate. Pero si lanzas una bomba, y **no la detonas rápido**, le estás dando la oportunidad al enemigo de que le dé una patada para devolvértela.



Álex Espinosa

Esta me hizo mucha gracias. Lo que hice fue ir con Link sin la vestimenta inferior, o sea, descalzo, y era divertido... hasta que me encontré con un cofre y lo abrí. **Verás una animación en la que le duele mucho el pie.** ¡Normal!



María Lara

Si vas montado a caballo, no dudes en **equiparte cualquier lanza** que tengas en el inventario y mantén pulsado el botón Y. Al hacerlo, verás cómo Link realiza un movimiento de lo más guerrero. ¡Parece un indio!



Otras curiosidades...



Juan de Dios Gil

Congelar y asar de un flechazo:
Si le tiras una flecha de hielo a un animal, la carne que deja se convierte en gélida; y si le tiras una de fuego, la carne se asa sola.

Monturas de lo más peculiares:
Aparte de poder montarte en los caballos, te puedes montar (con mucho siglo, eso sí) en nada menos que tres animales más: El oso, el ciervo y el señor de la montaña.

Librarse de los guardianes:
Si te has topado un guardián, da igual cuantos sean, si vas volando con la paravela nunca te darán.

Javi HT

Si te acercas a una olla a cocinar algo, y hay algún enemigo cerca, aparece un mensaje que dice: "no puedes cocinar si hay enemigos cerca".
Lo descubrí cuando me acerqué a un campamento donde estaban unos bokoblin negros y cerca había una olla. Me dispuse a cocinar, y...

Rafael Martí

El coliseo:
Si tienes muchos corazones de vida, y te gustan los combates épicos, te recomendamos visitar El Coliseo, una fortaleza en ruinas en la que **podrás combatir con diferentes enemigos** muy poderosos. Ojo porque, al vencerlos, puedes obtener armas muy poderosas.

Participad en: revistanintendo@gmail.com



Práctico realizado en colaboración con www.guiasnintendo.com



YO-KAI WATCH 2 CARNÁNIMAS FANTASQUELETOS

¡Cada vez queda menos para las vacaciones de verano! Y no hay nada mejor que divertirte junto a tus amigos más fantasmales en este práctico. ¿Será este calor obra de algún Yo-kai?



PORTALES MÍSTICOS

Seguimos descubriendo más Portales Místicos en el mundo de YO-KAI WATCH 2. Recordad que, al descubrirlos, tendremos que superar un desafío aleatorio para obtener jugosas recompensas.

PARQUE TRIÁNGULO



Este Portal Místico se encuentra en **Floridablanca Norte**, justo al lado del **Parque Triángulo.** Tendremos que usar la lupa del Yo-kai Watch junto a la pared de la casa que hay a la derecha del tobogán. Se trata del último Portal Místico que encontraremos en Floridablanca Norte.

MUSEO ESTANQUE CALABAZA



Es el primero de los Portales Místicos de **Colinas del Aura**, y lo veremos si nos dirigimos hacia el **Museo Estanque Calabaza**, en el parque del mismo nombre. Gracias a la lupa, podremos ver que hay un Portal justo en la pared a la derecha de la **entrada principal** del museo.

PORTAL MÍSTICO JUNTO AL RÍO



Yendo hacia la entrada más al norte del río desde **Colinas del Aura**, justo en el límite entre **Floridablanca y Colinas del Aura**, veremos unas escaleras para bajar al río. Ahí accedemos a las alcantarillas. Usando la lupa **al final de las escaleras**, veremos el Portal junto a la pared.

JARDINES DE LILAS



Este Portal Místico está junto a los apartamentos de **Colinas del Aura**. Tendremos que encontrar unas escaleras en los **Jardines de Lilas** y usar la lupa al final. Seguramente, ya tengáis suficientes esferas para visitar a la Dra. Puertas dentro del Museo Estanque Calabaza...



LOS YO-KAI MÁS PODEROSOS

¿Quieres ser la envidia de tus amigos? Este mes volvemos a traer una selección de cinco de los Yo-kai más poderosos para que vuestro equipo no conozca rival en las batallas.



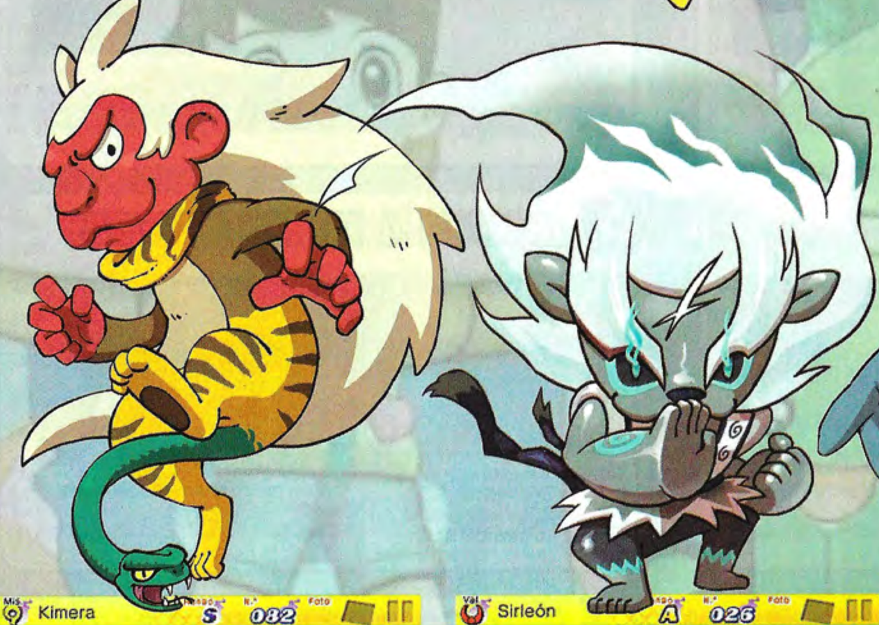
CAMPERABAJO

Tendremos que fusionar a Lucharabajo, que se encuentra en el Monte Arboleda por la noche, y el objeto Alma de general. Este objeto puede comprarse en Caza y Sedal.



GENEDÁVER

Este Yo-kai aparece al completar la misión secundaria "De vuelta al Yo-kai World". Podremos retarle a un combate una vez al día. Su alimento favorito son las verduras.



Mis. Kimera Rango S N.º 082 Foto
Clásico
Ficha
(?)
HABILIDAD Centella
Consigue un ataque preferente.
1/2

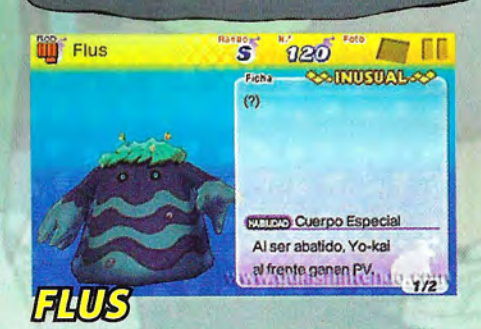
KIMERA

Este Yo-kai aparece en el sexto círculo del Infierno Infinito, y su alimento favorito es la comida china, así que no nos saldrá muy caro. Es uno de los Yo-kai clásicos que vienen del pasado.



SIRLEÓN

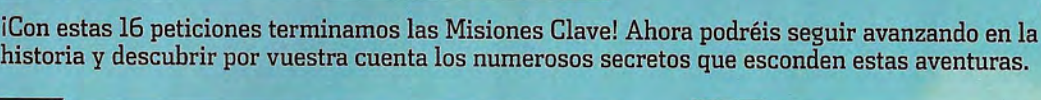
Ganarnos la amistad de Sirleón es sencillo: aparece en el sendero del Monte Arboleda por la noche y su alimento favorito es la carne. Pasa por un Superhíper a comprar un poco y listo.



FLUS

Tras completar la misión secundaria "Deidad del mar", podremos enfrentarnos una vez al día a este Yo-kai tan inusual. Tiene la particularidad de que su alimento favorito son las verduras.

MISIONES CLAVE



¡Con estas 16 peticiones terminamos las Misiones Clave! Ahora podréis seguir avanzando en la historia y descubrir por vuestra cuenta los numerosos secretos que esconden estas aventuras.

1 ESCONDITE DE VERDAD

En: Vellón: Colina del cabello.

Objetivo: Encuentra a todos los niños.

Ganas: 110 pts. Exp e Insignia aurora o Insignia de Hermes.

Utiliza Resistina para pillar a todos cuando salgan corriendo sin cansarte.



2 PIEZA: SEGUNDOS RELOJES

En: Segundos Relojes (Antigua Floridablanca).

Objetivo: Entrega el Gigapeño al Sr. Buenavista.

Ganas: 180 pts. Exp y Reflectante o Espada reversible.

El Gigapeño te lo venden en el presente, en el Distrito Financiero.



3 PIEZA: EL TEMPLO

En: Templo Monte Arboleda (Pasado).

Objetivo: Encuentra el cascabel.

Ganas: 210 pts. Exp y Amuleto galáctico o Amuleto de tierra.

Tendremos que ir al Altar del Zorro en la Galería Comercial y darle la carta a Komajiro.



4 PIEZA: SIDERURGIA

En: Siderurgia de antigua Floridablanca.

Objetivo: Utiliza la Canica Misteriosa.

Ganas: 230 pts. Exp y Campana dura o Campana veloz.

Habrá que examinar diferentes objetos de la siderurgia para encontrar Yo-kai ocultos.



5 ¡BUSCA A NOMI!

En: Vellón: Casa de la Abuela.

Objetivo: Entrega el cromo a Nomi.

Ganas: 280 pts. Exp y Pulsera cometa o Pulsera del sol.

El cromo está escondido dentro de la chimenea del exterior de la casa de nuestra abuela.



6 ¡BUSCA A TORIVINADOR!

En: Vellón: Templo de la Virtud.

Objetivo: Encuentra a Torivinador.

Ganas: 450 pts. Exp y Exporbe L o Muñeco de plata.

Torivinador está en la Torre Excelencia. Podremos llegar desde el este de Colinas del Aura.



7 ¡BUSCA A SOMBRILLO!

En: Monte Piedrasolano.

Objetivo: Elimina la maldición de Sombrillo.

Ganas: 250 pts. Exp y Date vida o Secretos del alma.

Ve hacia el Cañón Cigarra del Monte Piedrasolano en el presente para encontrar a este Yo-kai clásico.



8 ¡BUSCA A KAPPAFALSO!

En: Vellón: Arboleda Luciérnaga.

Objetivo: Derrota a Kappafalso en el presente.

Ganas: 360 pts. Exp y Tira Carnánimas o Tira Fantasqueletos.

Kappafalso está en el puente que hay sobre el río, donde vemos por primera vez a Kappandante.





9 ¡ALCANZA EL RANGO C!

En: Segundos Relojes.

Objetivo: Derrota a Yelmondante, Algazara y Cortarroz.

Ganas: 220 pts. Exp y Exporbe M.

Los tres Yo-kai están en la Vieja Mansión de Cumbres Floreadas y están señalados en el mapa.



¡Tu Yo-kai Watch ha alcanzado el rango C!

10 ¡BUSCA A NEREIDA!

En: Colegio de Vellón.

Objetivo: Encuentra a Nereida en el presente.

Ganas: 450 pts. Exp y Anillo lunar o Anillo del destino.

Las respuestas a las preguntablas de la Gruta Marina son: Ritma, Pasodón y Cimbrón.



Te has ganado la amistad de Nereida.

11 EL SECRETO DE JIBANYAN

En: Casa de los Adams.

Objetivo: Revive el pasado de Jibanyan.

Ganas: 650 pts. Exp y Cascabel recuerdo.

Esta petición es básicamente una cinemática interactiva, así que no tendrás problemas. Disfruta de la historia de Jibanyan y listo.



12 TRAS LOS PASOS DE PAPÁ

En: Casa de los Adams.

Objetivo: Encuentra el dossier de tu padre.

Ganas: 750 pts. Exp e Insignia del rayo o Insignia meteórica.

Necesitaremos reclutar a Desolvidador para que nuestro padre recuerde qué ha hecho hoy.



Has entregado: Dosier importante.

13 ¡ALCANZA EL RANGO B!

En: Segundos Relojes.

Objetivo: Derrota a Pellurón, Ludorái y Eskakeo.

Ganas: 1000 pts. Exp y Técnicas a tope o Golpes secretos.

Estos Yo-kai están en San fantástico. Pellurón en el Taller Oculto, y los otros en la Gruta Marina.



¡Tu Yo-kai Watch ha alcanzado el rango B!

14 LAS PRUEBAS DE MANGU IV

En: Monte Piedrasolano.

Objetivo: Atrapa al Gran Mangu.

Ganas: 1400 pts. Exp y Afilador siniestro o Afilador duro.

Usando una Resistina evitaremos cansarnos mientras perseguimos al Gran Mangu y así le pillaremos.



15 LAS PRUEBAS DE MANGU V

En: Monte Piedrasolano.

Objetivo: Encuentra a los 5 gatitos.

Ganas: 1800 pts. Exp y Anillo maléfico o Pulsera maléfica.

Cuatro de los cinco gatos están en los bordes del área, el último está en el centro.



16 LAS PRUEBAS DE MANGU VI

En: Monte Piedrasolano.

Objetivo: Derrota a Devoramonios.

Ganas: 2300 pts. Exp y Exporbe XL o Muñeco de oro.

Necesitaremos tener el Rango A en el reloj para acceder a la cima del monte.



EL consultorio del Profesor Kukui



En esta ocasión hablaremos sobre el misterio del tercer Código Cero, analizaremos a Nihilego y te contamos un interesante truco...



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo @gmail.es**

Los nuevos Pokémon de evento

Adrián González

¡Alola, Kukui! Me gustaría saber cuándo será el próximo Pokémon de evento, ya que no pude conseguir a Lycanroc. ¡Saludos!

¡Alola, Adrián! Ahora mismo no hay noticias de ningún otro Pokémon de evento en España, pero seguro que no pasa mucho tiempo hasta que anuncien el próximo reparto. Un posible nuevo evento Pokémon (¡y que sin duda nos encantaría a todos!) podría ser el Tapu Koko shiny que ha sido repartido por Japón, para celebrar la salida de la nueva colección de Sol y Luna para Pokémon TCG. Este Pokémon es extremadamente valioso, pues en el juego es imposible conseguirlo, ya que ni los Ultraentes ni los Tapus pueden aparecer en su forma brillante de forma salvaje. Si finalmente no es Tapu Koko, seguro que pronto llegará un nuevo evento, pero de momento tenemos que esperar un pelín.



El Wishiwashi escurridizo

Javier Germán

¡Muy buenas, Profesor Kukui! Mi duda es la siguiente: llevo tiempo buscando a un Wishiwashi forma Banco, ¿dónde, cómo o cuándo lo puedo obtener?

Buenísima pregunta, Javier, y muy interesante. Te cuento: Wishiwashi siempre aparece en estado salvaje con su Forma Individual (es decir, la peque), a excepción del Wishiwashi de Akala, durante la Segunda Prueba Insular. Una vez atrapes a un Wishiwashi salvaje, tendrás que subirlo hasta, como mínimo, el nivel 20, pues si no, a pesar de tener la habilidad Banco (que es la que activa la Forma Banco), nunca se transformará. Una vez alcanzado el nivel 20, verás que Wishiwashi siempre adquiere su Forma Banco al entrar en combate, si tiene más de un 25% de su vida total. Así que ya sabes, Javier, ¡a pescar un Wishiwashi!

Pokémon del mes: Nihilego con Espacio Raro

Como ya sabréis, en esta sección cada mes repasamos las características de un Pokémon que pueda ser interesante y útil para utilizarlo en nuestros combates. En esta ocasión vamos a hablar sobre un Ultraente, Nihilego, y el uso que se le puede dar a este Pokémon en VGC17. Este Pokémon es muy útil porque puede plantarle cara a los Pokémon más usados en esta tier: al ser tipo Veneno y Roca, con Bomba Lodo puede hacerle mucho daño a todos los Tapus, y con Joya de Luz puede deshacerse de Pokémon como Arcanine o Gyarados, que son muy comunes este año. Como último ataque, además de Protección, podemos optar por ponerle Poder Oculto Hielo o Espacio Raro, una pequeña sorpresa tanto para dar so porte a nuestro equipo, como para revertir las dimensiones si es el equipo rival el que se aprovecha de esta táctica.





El tercer Código Cero

Carlota Muñoz

¡Alola Profesor Kukui! Me gustaría saber si es posible conseguir al tercer Código Cero que se menciona en la fundación Aether, en los archivos del Laboratorio secreto A. ¿Es posible? ¿O se sabe si van a hacer un futuro evento? ¡Muchas gracias por su ayuda!

Veo que has investigado a fondo la Fundación Aether, Carlota. Desafortunadamente, no hay forma de conseguir ese Código Cero en el juego. Hay muchas teorías sobre dónde se encuentra realmente este tercer ejemplar de tan peculiar Pokémon, pero en Sol y Luna no hay más información acerca de él. Quién sabe, quizá algún día se pueda conseguir como Pokémon de evento, o quizá en Pokémon UltraSol y Pokémon UltraLuna aparezca y lo tenga un tercer entrenador. De momento, tan solo podemos esperar...

Truco del mes

Consigue a Solgaleo y a Lunala con tu ID



Si en algo se diferencian Solgaleo y Lunala de otros legendarios de pasadas ediciones, es en que ambos provienen del mismo Pokémon: Cosmog. Y, aunque podemos conseguir de forma normal a Solgaleo o a Lunala en una de nuestras ediciones, también es posible conseguir un segundo legendario con este Cosmog. Para ello, tendremos que ir al altar del Sol (o de la Luna) con el legendario de nuestra edición (eso sí, si juegas en la edición Sol tendrás que ir de noche, y de día si juegas en Pokémon Luna). Cruza la brecha dimensional y dirígete al Lago CoroSol (o CoroLuna). Allí estará esperándote Cosmog para unirse directamente a tu equipo. Una vez conseguido este Pokémon, pásaselo a un amigo con la edición contraria para que te lo evolucione y te lo devuelva (tú puedes hacer lo mismo para que él consiga el otro legendario que le falta), ¡y listo! Ya tendrás tanto a Solgaleo como a Lunala con tu número de ID.

CÓDIGO CERO SE PUEDE CONSEGUIR EN EL PARAÍSO AETHER, TRAS COMPLETAR LA HISTORIA PRINCIPAL.

Entrenando a Riolu

Juan Francisco

¡Alola, Profesor Kukui! Le cuento, tengo un Riolu con Terremoto, Inversión, Sacrificio y onda certera y en los combates lo debilitan muy rápido. Querría saber... ¿qué cambiaría usted para mejorarlo?

¡Buenas, Juan Francisco! Te comento, Riolu, al ser un Pokémon que no se encuentra en su última fase evolutiva, no tiene unas estadísticas demasiado altas. Supongo que utilizarás a Riolu porque es un Pokémon que te gusta, y no querrás evolucionarlo a Lucario. Yo te recomendaría hacerlo, y jugar con un Lucario ofensivo con ataques como A Bocajarro, Puño Bala, Danza Espada o Velocidad Extrema. La forma evolucionada de Riolu es increíblemente poderosa en cuanto a ataque físico, por lo que te iría genial. Si, por otro lado, prefieres no evolucionar a Riolu de ninguna manera, puedes intentar jugarlo con Mineral Evolutivo. Este objeto potencia tanto la Defensa como la Defensa Especial del Pokémon que lo lleva equipado, si éste no está en su última forma evolutiva, como es tu caso. De esta forma Riolu aguantará mucho más, y no será tan frágil. Te dejo por aquí un set completo, para que te sirva de referencia:

RIOLU
Objeto: Mineral Evolutivo
Naturaleza: Firme
EVs: 252 PS / 252 Atk / 4 Def
- Danza Espada
- A Bocajarro
- Puño Bala
- Triturar

¡Espero que te sirvan estos consejos y disfrutes mucho luchando con tu Riolu!

Pasando Pokémon de Oro y Plata

Raicune

Hola, profesor. Tengo una duda. Allá va. En las versiones de Pokémon Oro y Plata que van a salir para la Consola Virtual, ¿se podrán transferir también los Pokémon a las nuevas ediciones? ¿Mantendrán éstos la habilidad oculta como ocurría con Pokémon Rojo y Azul?



Efectivamente, estas versiones de la Consola Virtual tendrán interconectividad con los juegos de la séptima generación y será a través del PokéBanco, como ocurría con Rojo, Azul y Amarillo, por lo que es muy probable que el sistema siga siendo el mismo, y los Pokémon que transfiramos también mantengan su Habilidad Oculta.

Próximo número

Sale el **21** de julio

ANÁLISIS

Splatoon 2

La guerra de tinta da por fin el pistoletazo de salida... y promete durar muchos meses. La secuela del súper multijugador de Wii U llega a Switch mejorándolo todo, y lo analizaremos al detalle.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



Miitopia

Los Mii son los héroes... ¡y los villanos! Analizamos esta épica y divertidísima aventura.



Mario + Rabbids Kingdom Battle

Mario se une a los Rabbids en un sorprendente juego de estrategia.



Los Juegos del E3

Una vez terminada la feria, es hora de jugar bien a todo y de contaros nuestras impresiones.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Álex Alcolea, David Alonso, Sara Borondo, Antonio Carrizosa, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez, Alfredo Pavez y Bruno Sol.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




NINTENDO
SWITCH
Nintendo
© 2017 Nintendo Co., Ltd.
7
www.pegi.info
Splatoon 2
21
Julio
YA PUEDES HACER
TU RESERVA
Y LLEVARTE ESTA
CAMISETA EXCLUSIVA*
*Unidades totales disponibles: 2.000. Consulta previamente
disponibilidad en tu establecimiento habitual.
Promoción exclusiva en GAME y limitada hasta fin de existencias.
GAME
/SplatoonES • @NintendoES • YouTube /NintendoES